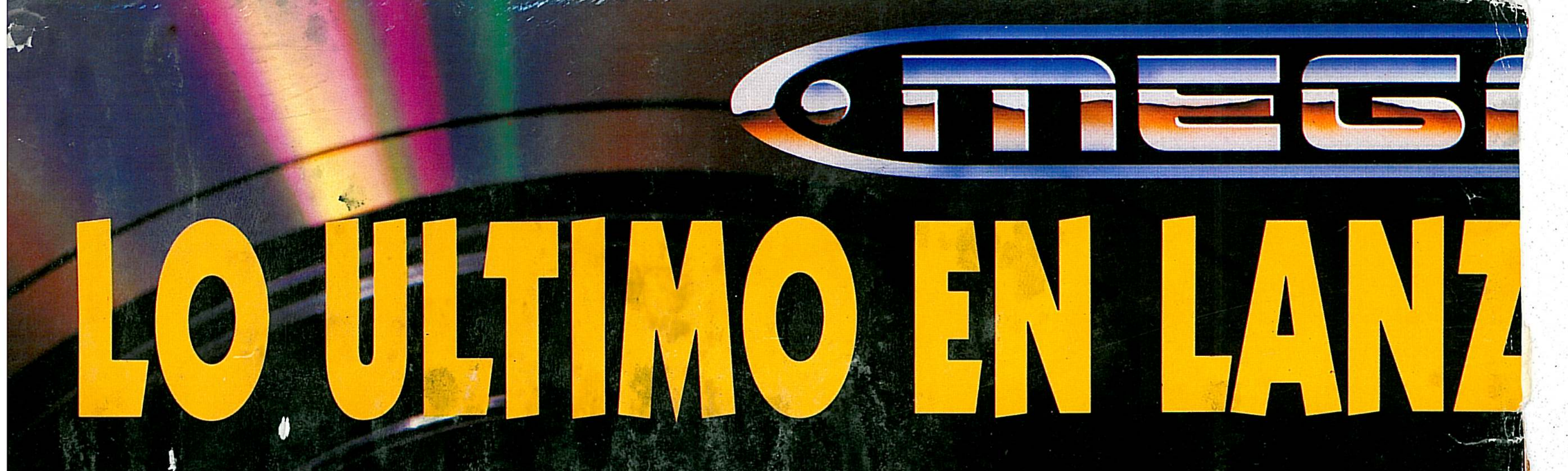
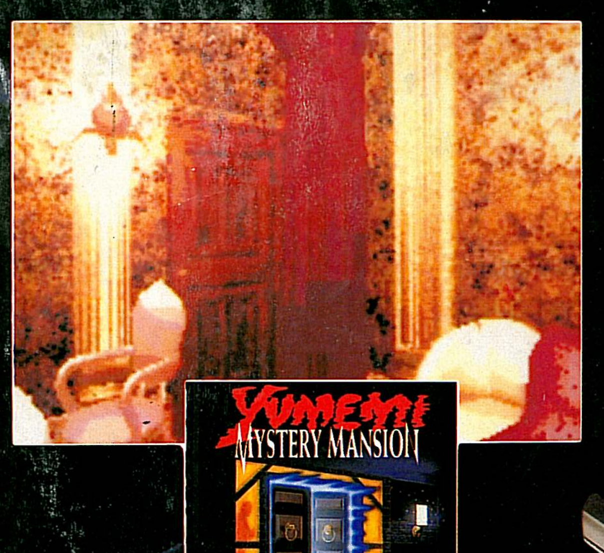


REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 12 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
¡EXCLUSIVA!
LAS PRIMERAS PANTALLAS DE
DRAGON BALL Z DE MEGA DRIVE
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS
ZOMBIES
MEGA DRIVE
THE CHAOS ENGINE
KICK OFF 3
PGA EUROPEAN TOUR
COLUMNS III
SYNDICATE
HYPERDUNK
MEGA CD
ANOTHER WORLD II
DRACULA UNLEASHED
MASTER SYSTEM
ALADDIN
GAME GEAR
NBA JAM
NOTICIAS
TODO SOBRE LA SATURN
00012
8 420565 051002
EL ARTE DE LUCHAR







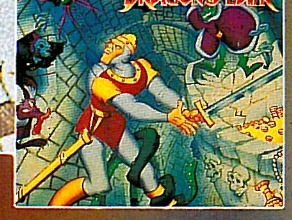
DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.

YUMEMI MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.



PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.





DRAGON'S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.

Unitros

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
MEGA DRIVE

Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR •

SUMARIO



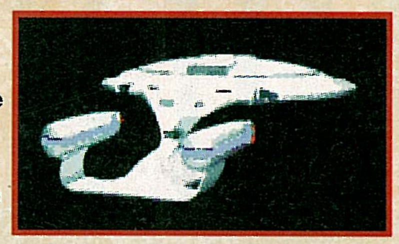


GAME OVER



PREVIEWS

MEGA DRIVE

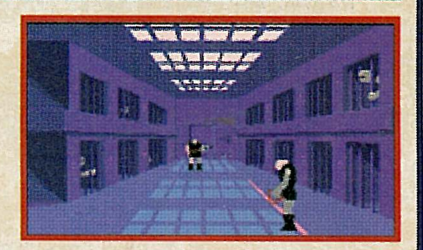








MEGA CD





EN PORTADA



REVIEWS

MEGA DRIVE

MEGA CD



GAME GEAR

MASTER SYSTEM

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Alfredo Valiente
Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Carlos Yuste, Rafael García, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Colman López y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffarato, Belén Diez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: José L. Garcia Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director General: Carlos Lapuente
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10.
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas. Director Administración: Ignacio García

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

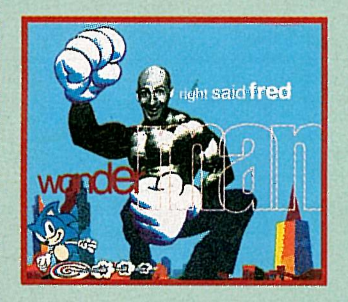
LA TRIBUNA

A partir de este mes abrimos una pequeña tribuna pública para que nos enviéis vuestras cartas (junto con un Bollycao) opinando sobre cualquier aspecto que os apetezca de la revista: comentarios, pantallas, puntuaciones, comentaristas, ect. Este mes, os damos un ejemplo claro con la misiva de dos lectores hartos que, ante la imposibilidad de tener relacciones formales y civilizadas con cualquier chica, han decidido meterse con nuestro insuperable equipo de expertos. Ahí va la tontería:

"Queridos compañeros de **MEGA SEGA**. Tengo el placer de escribiros con la intención de haceros llegar mi desacuerdo con la linea de vuestra revista. No quiero parecer pedante, pero vuestras ahora mal llamadas *Reviews* no me gustan, utilizáis demasiado los colores pastel y las pantallas están demasiado juntas. Un par de milímetros más no vendrían mal. Afectuosamente se despide: Alfredo la Noggia, de Madrid."

"No quiero extenderme, pero he de comunicaros que todos los que comentáis en la revista no tenéis ni idea de lo que habláis. STREET FIGHTER II SCE no es el mejor juego de lucha, ni MORTAL KOMBAT. ¿Acaso habéis visto el increíble MASTER KOMBAT para *Master System*? Estoy harto de tanta sandez y, a partir de ahora y para que os fastidiéis, pienso comprar dos ejemplares de **MEGA SEGA** para pintar uno de ellos y maltratarlo. NEMESIS, SKYWALKER y el resto son unos impostores. Firma: La Bestia Parda de Almendralejo."

RIGHT SAID FRED + SONIC 3



Parece que las ideas raras no tienen límites. Después de ver cómo nos anuncian a bombo y platillo la aparición de un juego de fútbol apadrinado por, el según dicen mejor jugador de europa, Ryan Giggs (debía ser el que menos cobraba de los que estaban en la agenda de Acclaim) llega, en exclusiva, sólo para los usuarios Sega, desgraciadamente, un compacto musical con un tema compuesto por Right Said Fred (¿el grupo número uno en inglaterra?) para el cartucho Sonic 3.
Una vez que hemos cumplido con nuestra misión de informar, sólo queda esperar que os guste (si es que alguna vez lo véis en alguna tienda y podéis comprarlo). A nosotros, por lo pronto, la carátula de CD nos parece horrible. Actualmente, para que lo sepáis, lo estamos utilizando como espejo en la campaña interactiva de afeitado matutino de la redacción de Mega Sega. A ver si se animan a lanzar un CD de color verde sobre ZOOL y así podemos fabricarnos nuestras propias gafas 3D para ver mejor la televisión...



LOS PEOR CLASIFICADOS

Otro apartado interesante de esta sección es la clasificación de los peores juegos por cualidades técnicas, es decir, premiaremos aquellos apartados más desagradables como los gráficos, efectos de sonido o final más simple y llorón. Esperamos vuestras cartas a la dirección que ya sabéis junto con un Bollycao.

PEOR PANTALLA DE PRESENTACION:
HOOK
PEOR IMAGEN DIGITALIZADA:
WWF WRESTLEMANIA
PEORES VOCES DIGITALIZADAS:
GRANDSLAM
ENEMIGO FINALES MAS FACILES:
TERMINATOR
PEOR TRADUCCION DEL MANUAL:
SONIC

DESAFIO

Desde estas páginas desafiamos a la redacción de todas aquellas revistas que se precien a demostrar cuáles son los jugadores más habilidosos de este país a los mandos de una recreativa cualquiera.
El primer guante lo lanzamos a la cara de la redacción de Super Juegos. Así, la retamos a competir, tres miembros de cada revista, con VIRTUA RACING, la famosa máquina recreativa de **Sega**. En el próximo número os informaremos del resultado.

QUERIDA CLAIRE...

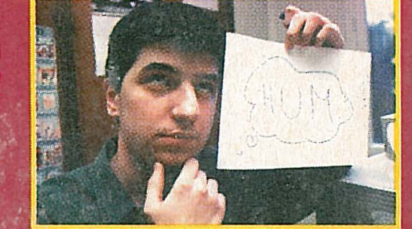


Atención mitómanos, ya sabemos que a la hora de leer nuestras noticias os imagináis que quienes suscriben son seres halitósicos, depterómanos o, básicamente, feos. Pues nada más lejos de la realidad, aquí os presentamos a Claire, nuestra preciosa colaboradora londinense, que tiene a esta redacción loquita, loquita, loquita. Tras miles de proposiciones que le invitaban a venir a España, sigue negándose por lo que desde estas páginas rogamos una petición popular en favor de la visita de Claire a nuestro país. Por que no dudamos que la fuerza de nuestros lectores es decisiva, reclamamos vuestras misivas (y Bollycaos) para convencer a Claire de que compre el billete de ida que le hace falta para venir y quedarse a vivir en nuestra redacción...

NUESTRO EQUIPO

Por obra y gracia de nuestro múltiple grupo de especialistas, pensamos adentrarnos, mes a mes, en las fabulosas experiencias de la vida. Para empezar ordenadamente, los redactores, este mes, van a presentarse ante la audiencia, hablando de sus orígenes y devenires particulares a lo largo de sus limitadas existencias. Aquí los tenéis:

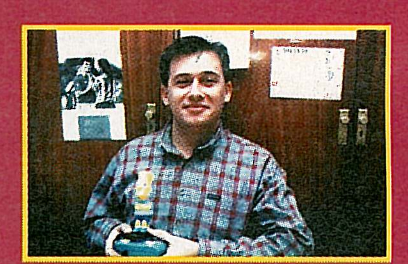
NEMESIS Alias "The Body"
Después de una larga temporada doblando en escenas de acción a Mel Gibson, me tuve que refugiar en el mundillo de los videojuegos tras el terrible acoso al que era sometido por las mujeres, debido a mi profunda mirada y un físico de ensueño. Adoro con locura la animación japonesa y todo tipo de Mangas, además de sentir una profunda devoción por el STRIDER de Capcom, tanto en máquina como en la Mega Drive. ¿Algún día podré ver la prometida versión Mega CD?
Cartucho preferido: STRIDER y OUT RUN / Mega Drive.
Ultimo juego terminado: SONIC CD / Mega CD.
Juego al que ahora dedica más horas: ART OF FIGHTING / Mega Drive.
Objeciones: Les damos mil vueltas a los niñatos de Super Juegos.



C.Y. "MORRITOS CALIENTES" KOCINSKI
Llevó unas cuantas décadas aquí y todavía no entiendo nada. Empece en ésto de los juegos cuando "papá" me compró un ***Spectrum*** de reyes pensando que eso me haría entender mejor las matemáticas (ja, ja). Mi pasión inconfesable son las motos por lo que me pirro por toda clase de juegos donde haya que subirse a lomos de una "burra" o montarse en cualquier cosa que tenga motor. El dia que VIRTUA RACING llegue a mis manos lloraré y lo recordaré como mi primer beso.
Cartucho preferido: PGA TOUR GOLF II/***Mega Drive***
Ultimo juego terminado: ZOOL/***Mega Drive***
Juego al que ahora dedica más horas: MICROMACHINES/***Mega Drive***
Objeciones: Estudiantes campeón, chin pun.



J.L. "BOLA DE SEBO" SKYWALKER
Nací en el año de gracia en que la humanidad se inicio en el arte pedestre. Conocí las consolas a través de un amigo, que nos presentó, y soy un aficionado incondicional de los juegos de plataformas. Por cierto, espero impaciente el cartucho de **Capcom** THE MAGICAL QUEST y VIRTUA RACING de **Sega**. Creo que de todos los juegos de lucha sólo merece la pena MORTAL KOMBAT y, por favor, no digáis nada en contra de la saga STAR WARS delante mía.
Cartucho preferido: GUNSTAR HEROES/***Mega Drive***.
Ultimo juego terminado: ALADDIN/***Mega Drive***.
Juego al que ahora dedica más horas: SENSIBLE SOCCER/***Mega Drive***.
Objeciones: ¡Que la Fuerza te acompañe!

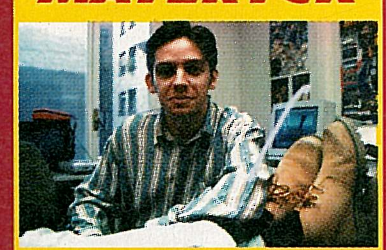


I.M. "CAPRICHOSO" PREDATOR
Me impresionó tanto la película PREDATOR cuando era un enano que me crecieron las orejas dos metros y medio. SKYWALKER, debéis saberlo, no tiene ni la más remota idea de lo que dice y piensa, y sobre los juegos de lucha el único que merece la pena es STREET FIGHTER II SCE. Tiene más gráficos, movimientos y colores que MK. Soy un apasionado de las máquinas recreativas y AFTERBURNER, en su época, me volvió loco. Ahora sólo pienso en perder de vista a J.C. KOCINSKY... ¡le odio!
Cartucho preferido: OUT RUN/***Mega Drive***.
Ultimo juego terminado: BATMAN RETURNS/***Mega CD***.
Juego al que ahora dedica más horas: SILPHEED/***Mega CD***.
Objeciones: Uno más uno no tienen por qué ser dos...




THANATOS Alias "El Terror de las madres"
Mi demoniaco aspecto esconde un alma pura y sensible, amante de los juegos tranquilos y reposados, como la saga SPLATTERHOUSE o el MORTAL KOMBAT en modo Gore. Me encantan los arcades (cuanto mas violentos mejor) y no duermo hasta el momento en que pueda tener el NIGHT TRAP en castellano entre mis manos. Pienso que el DOLPHIN es el mejor somnífero que se puede conseguir sin receta, y me encanta leer a la competencia (son mejor que una revista humorística).
Cartucho preferido: SPLATTERHOUSE 2 y 3 / Mega Drive.
Ultimo juego terminado: SONIC 3 / Mega Drive.
Juego al que ahora dedica más horas: Pisarle la cabeza a mi hermano pequeño.
Objeciones: No hagais caso de la caricatura...¡Soy aún mas feo!

MAYERYCK



DE LUCAR



THE SCOPE



THE ELF



EN PROCESO

Core continúa sus planes para dominar la Mega CD añadiendo el motor de arranque a un juego que podría terminar siendo el equivalente para Sega de SUPER MARIO KART de Nintendo. En MEGA SEGA hemos echado una carrera...

CHUCK RALLY

ROCKY RACERS

Con la conversión de VIRTUA RACING de **Sega** se ha tomado en cuenta al mercado de juegos de carreras 'serios', ahora **Core Design** intenta disparar otra flecha al corazón de **Nintendo** y su MARIO KART.

Mencionado brevemente en el número pasado de **MEGA SEGA**, CHUCK RALLY es un juego de carreras para uno o dos jugadores y que presenta a Mr. Rock y sus compañeros tomando las calles Neolíticas en busca de copas, triunfos y chicas. Justo después de los sucesos acontecidos en CHUCK ROCK 2, un excéntrico millonario de nombre Millstone Rockafella ha organizado una carrera con siete etapas a través de la ciudad y con un premio para el vencedor de dos millones de guijarros y un contrato para fabricar la nueva Roca-moto de Rockafella (una bestia de más de 100 dinosaurios de potencia).

Al haber visto caer a su fábrica de coches en una profunda crisis, Chuck vé el dinero y el contrato como la única salida a sus problemas (igual que toda la ciudad). De este modo, con toda la fe en su sidecar, Chuck se encara hacia la línea de salida donde le esperan sus archi-enemigos Gary Gritter y Brick Jagger y un montón de nuevos personajes.

PROYECTO
CHUCK RALLY: ROCKY RACERS

EMPRESA
CORE DESIGN

INICIADO
NOVIEMBRE '93

LANZAMIENTO
JULIO '94

FORMATO
MEGA-CD

PROGRAMADORES
Dan Scott, Jason Gee, Toby Gard, Martin Iveson, and Guy Miller.

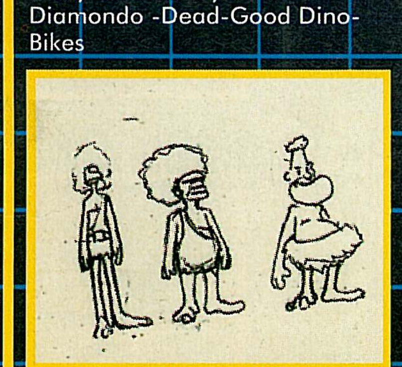
EN SUS MARCAS

Con 28 circuitos diferentes y 16 oponentes en carrera, CHUCK RALLY ofrece acción para uno o dos jugadores. La perspectiva del juego está tomada directamente de detrás de la moto de Chuck, utilizando todas las posibilidades del *scalling* del **Mega CD** que permiten un *scroll* increíblemente suave. De cualquier modo, con una importante ironía, **Core** ha añadido una vista aérea y una perspectiva estilo VIRTUA RACING, que es verdaderamente

CONDUCTORES CHIFLADOS

Los 16 oponentes han sido 'esponsoreados' por distintas empresas en un intento de poner sus manos en el lucrativo contrato de Rockafella. Sus respectivas habilidades están divididas en cuatro factores: fuerza, velocidad, maniobrabilidad y poder de armamento. Aquí está una completa lista de los contendientes:

Axle Roads y Max Biped - Crash'n'Burn Cars
Barry Mammothnose y Willy Mammoth -Concorde Car Company
Bob Hardley y Jimi Handtrix - Hardley Dinoson
Brick Jagger y Gary Gritter - Datstone Motors
Granite Jackstone y Teena Burna -Dirtybike Corporation
Rock, Aching y Slaughtaman - Kylie Kars 'n' Motorsickles
Sado-Tooth Tyger y Sid Varicose -Cave-Punk Cars Corporation
Stiggy Saurus -Bike-O-Saurus Inc
Stony Blackburn y Wheel Diamondo -Dead-Good Dino-Bikes





▲ **Stiggy Saurus. El miembro más rápido del equipo. Es un dinosaurio.**



▲ **Sid Varicose. La primera de dos fotos absurdas. Espero que os guste.**

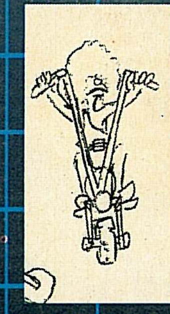


▲ **Jim Handtrix. Mira una guitarra de piedra. ¡Fuerte!**

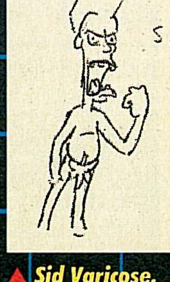
▲ **Granite Jackstone. Cuántas curvas y yo sin frenos.**



▲ **Brick Jagger. Cuidado con su garrote. Un animal.**



▲ **Axle Roads. Mira que Chopper... y qué melenas.**



▲ **Sid Varicose. Un punky prehistórico con ganas de velocidad.**

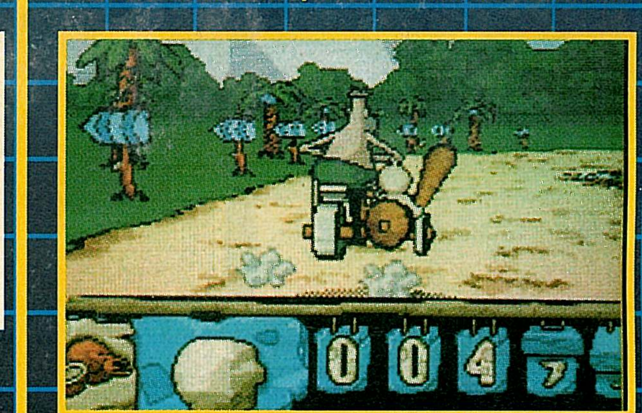


▲ **Sado-Tooth Tyger. Tiene un sobrecrecimiento de tiroides y esternón.**

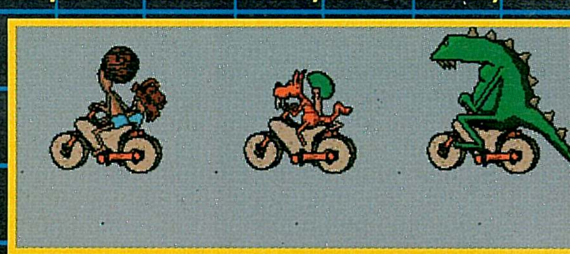


▲ **Granite Jackstone. Está buena, ¿eh?**

▲ **Cuidado con las curvas y recuerda: "si bebes no conduzcas".**



▲ **El perfil de Chuck tiene cierto parecido con... ¿Skywalker?**



▲ **Una vista lateral de tres de los sprites. Cada personaje tiene una gran gama de animaciones.**

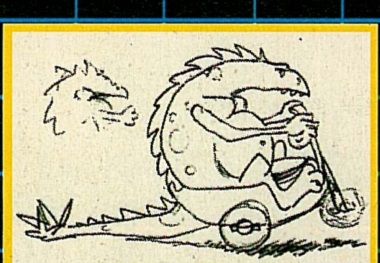


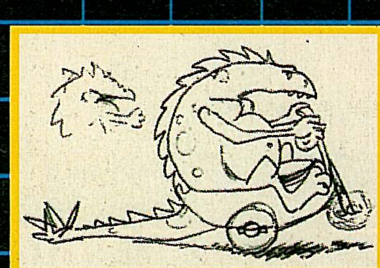
▼ **Chuck Jr. en toda su gloria. Los pequeños sprites son de la vista lejana. En todos ellos, cada personaje tiene más de 150 animaciones, que van desde una acción de ataque hasta el cambio de asientos en el aire. Bueno, ¿no?**

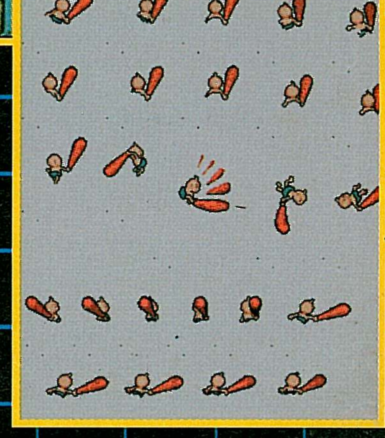
▲ **¡Pero esto qué e!, ¿un simulador de vuelo o un juego de coches?**

impresionante. En el modo de un jugador puedes controlar tanto a Chuck como a su hijo, con el *joypad* guiando y acelerando la moto, mientras que los botones se usan para tirar a los rivales intentando sobrepasarles al estilo ROAD RASH. Si el segundo jugador se une a la partida, el segundo *pad* será usado para controlar a Jr. mientras que el otro jugador está a los mandos de la motocicleta, así se permite una mayor maniobrabilidad permitiendo apurar mucho más en las curvas. En caso de sufrir una caída, los personajes saltarán de sus asientos lo que significa que el control pasará al segundo jugador.









¡EXTRAS! ¡EXTRAS! LOS MEJORES EXTRAS

Los juegos de coches no son normalmente el mejor escenario para *power-ups* y extraños extras, pero Chuck Rally está literalmente abarrotado de toda clase de objetos. Los siguientes no han sido confirmados por los programadores todavía pero es una buena guía sobre lo que podrás encontrarte:

Cabezas de orfelia: una carga nitro, extrañamente buena.
Rocas: Jr. puede tirarlas sobre los oponentes.
Cocos bomba: idem.
Aceite: se desparrama desde un barril y es muy resbaladizo.
Alquitrán: reduce la velocidad de los que te siguen.
Pegamento: frena por completo al que pasa por encima.
Polvo/nieve/fango: dependiendo del nivel, la maza de Jr. puede ser usada para remover nieblas cegadoras.
Tronco: al tirarlo detrás de la moto de Chuck continua rodando hasta que golpea a alguien.
Ancla: freno instantáneo.
Serpiente: Si la enganchas a un árbol cercano tomarás las curvas más cerradas.
Vela: iluminación manual para carreras nocturnas.
Roca moneda: se usa en boxes.
Power-up: repara cualquier daño.
Dino comida: la moto de Chuck tiene un motor dinosaurio al estilo Picapiedra.

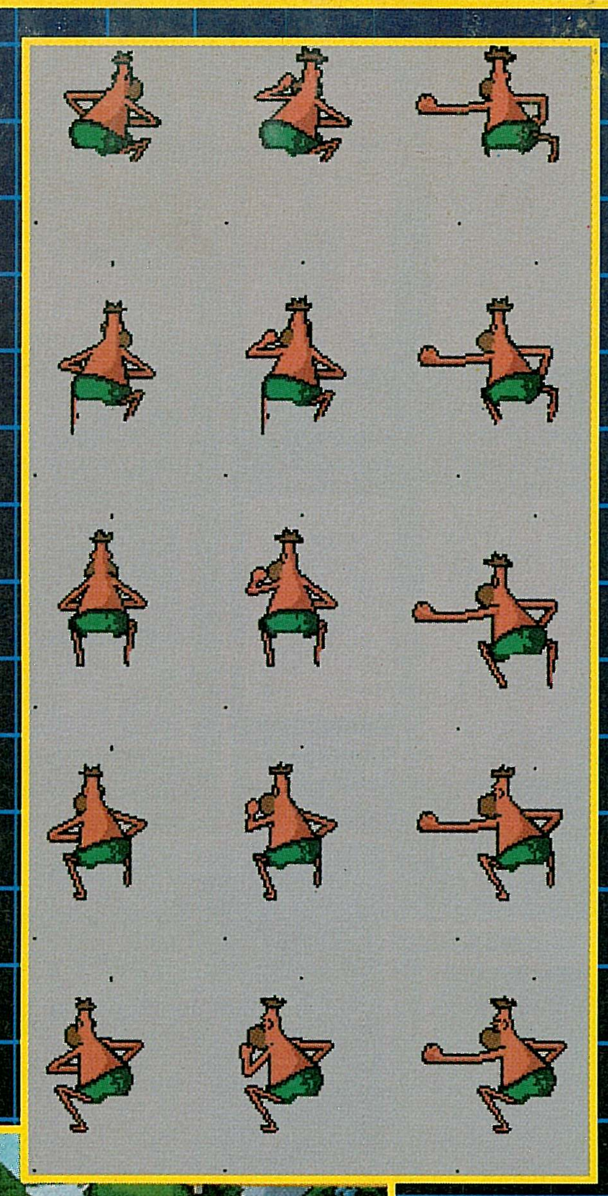
Estos surtidos objetos comestibles actuan como el fuel.

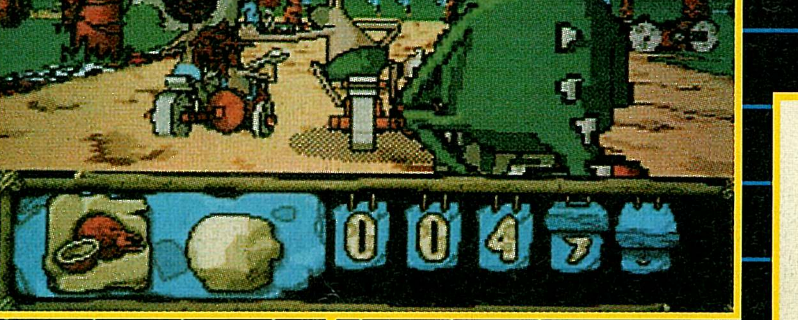


▲(Oh, no...) "Devuélveme las llaves de la moto y quédate con todo lo demás".

EL CAMINO A CASA

La ruta propuesta por Rockafella lleva a todos los corredores a lo largo de la ciudad de Chuck y termina adentrándose en el desierto. Empezando en la jungla, plagado de lianas, charcos, y toda clase de trampas alteradas según el nivel en el que te encuentres. El resto de niveles todavía no han sido definidos pero se barajan una ciudad de piedra, una ventisca de nieve, un viaje a través de un volcán en erupción, un sistema de cuevas, conducción nocturna y una sección de pantanos. Mientras que las rocas causarán la mayoría de los problemas en la jungla, serán enormes bolas de nieve las que nos pondrán en aprietos en la ventisca. Vigila también a los esbirros de Gritter que aparecerán ocasionalmente lanzando un tronco en tu camino.

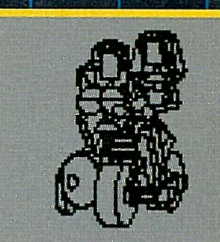




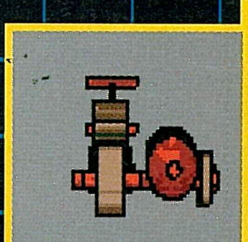
LO DIFICIL ES FACIL

A cargo de los gráficos de CHUCK RALLY está una nueva incorporación al equipo de **Core**, Toby Gard, responsable de asegurar que las motos y los pilotos sean de lo más variado posible. Aquí está cómo lo ha hecho:

Cada personaje vé la luz como un boceto que Toby puede rotar para asegurar que cada ángulo posible sea cubierto. Desde aquí, añade el resto de la paleta de ocho colores para cada personaje, usando la líneas negras como referencia.



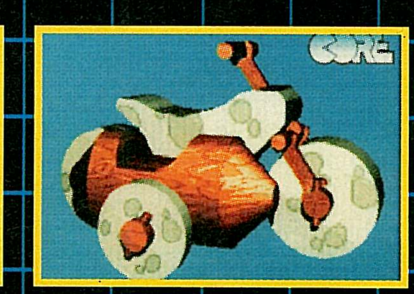
Las motos que aparecen en el juego son todas la misma por lo que Toby simplemente cortó y pegó el *sprite* del vehículo sobre los dos corredores para evitar dibujar de sus cuerpos más de lo estrictamente necesario...



...como aquí se vé. Con los personajes retirados de la moto, dibujados y coloreados, entonces Toby selecciona el dibujo de la moto de su disco duro y lo lleva a la pantalla. Entonces la moto es pegada directamente sobre el *sprite* de los personajes para crear una imagen principal.

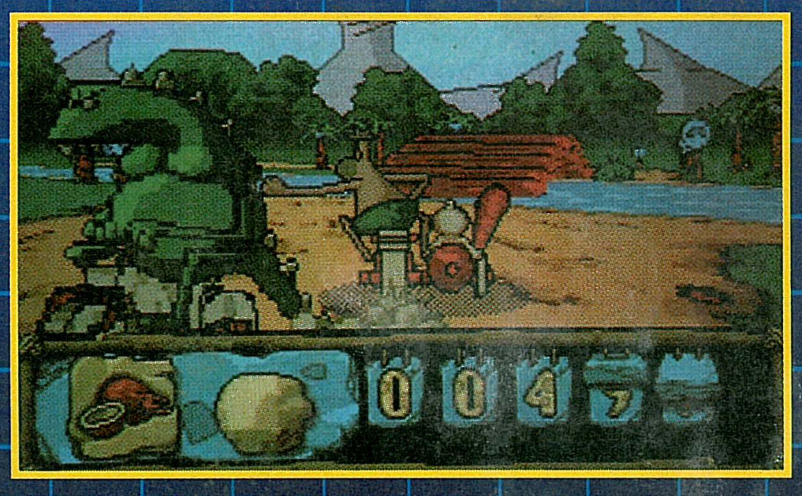






EL MECANICO

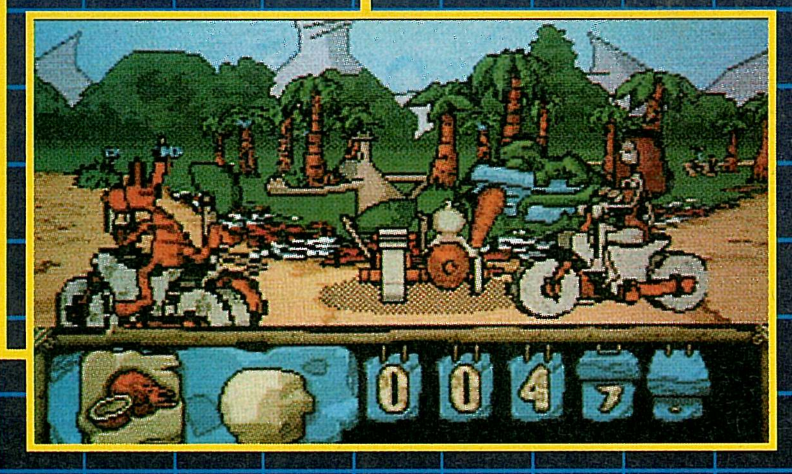
Todo el dinero que recojas durante la carrera puede ser usado para comprar accesorios extras para la moto de Chuck. Situado en algún lugar al lado de cada circuito, en estos establecimientos Chuck puede comprar mejores ruedas (aunque es difícil pinchar una rueda neolítica), dinosaurios más fuertes para su motor y mejores paragolpes que detengan los embates pedregosos de nuestros enemigos.

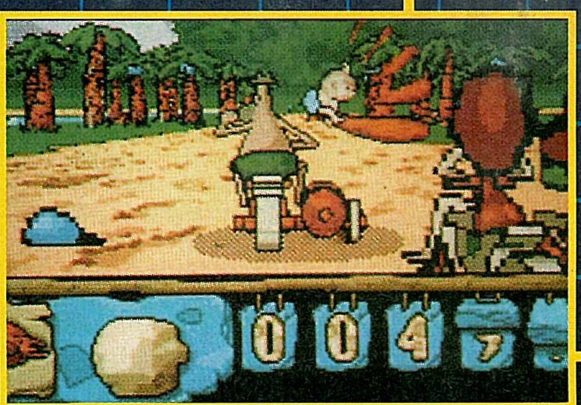


▲ *Portentosos los gráficos de este CHUCK RALLY ¿verdad?*

CAMINOS Y NIVELES

CHUCK RALLY tendrá cuatro rutas diferentes, cada una de las cuales es efectivamente un nivel de dificultad. Hay un nivel de práctica, y pistas fácil, media y difícil que progresivamente suponen más trampas y obstaculos para el jugador. De cualquier manera, Millstone Rockafella sólo entregará el dinero cuando Chuck gane en el nivel más complicado. Aunque con secuencias finales menos impre-sionantes, los niveles más sencillos permitirán aprender a los jugadores novatos.





RESULTADO DE LOS CONCURSOS DEL MES DE MARZO

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

La solución es:

Personaje	País de orígen	Arma
John Morris	Estados Unidos	Látigo
Eric Lecarde	España	Lanza

GANADORES

Ruben Carmuega (Pontevedra).
Ramón Minguez (Castellón).
Raul Tomás Padilla (Madrid).
Manuel Perez (Córdoba).
Victor Angel Yañez (Granada).
Esperanza Fernández (Avila).
Angel Muiña (Madrid).
Pedro Fernández (La Coruña).
Juan Jose Amo (Asturias).
Héctor Salas (Cantabria).

JUEGOS DE REVIEWS

SONIC 3 (MEGA DRIVE)	RAFAEL VERA (HUELVA)
NBA JAM (MEGA DRIVE)	ANGEL LUZ (BARCELONA)
REN & STIMPY (MEGA DRIVE)	JAVIER ARNAU (ALICANTE)
DRAGON´S LAIR (MEGA CD)	ALBERTO FERNANDEZ (BARCELONA)
GROUND ZERO TEXAS (MEGA CD)	J. ALBERTO RODRIGUEZ (MALAGA)
DOUBLE SWITCH (MEGA CD)	PABLO MARTIN (MADRID)
BUBBA'N'STIX (MEGA DRIVE)	ALBERTO OTERO (PONTEVEDRA)
GEAR WORKS (GAME GEAR)	ESTEBAN GONZALEZ (CACERES)
STREETS OF RAGE 2 (MASTER SYSTEM)	ISAAC LANDIÑO (LA CORUÑA)
ROAD RASH (MASTER SYSTEM)	JOSE L. ROMERO (MADRID)

SYN

No puedes ganar a los chips, ¿verdad? Algún día dentro de muchos años todo estará controlado por ellos. Un panorama desolador, perfectamente representado en la conversión de este fabuloso programa. El equipo de MEGA SEGA tuvo la oportunidad de visitar a los chicos de Bullfrog para examinar a fondo el cartucho.

La vida es perra y entonces mueres, ¿verdad? O al menos así lo veía Ridley Scott en su visión futurista del mundo. En algún lugar donde el sol nunca brilló salvo por algunos relámpagos, y donde la lluvia era tan ácida que quemaba los sombreros y donde los pájaros y flores eran un imposible ya que daban cáncer sólo con mirarlos. En esos días de *Blade Runner* tres grandes corporaciones dominaban el mundo y las únicas expresiones en las caras de los hombres eran melancolía y muerte, ¡muy fuerte!

Y entonces una mente lúcida inventó el chip, lo que produjó gran regocijo ya que podías introducirlo en tu cerebro (bastante gris) y te daba una visión de la vida brillante y de color de rosa, y el mundo se convertía en un vergel donde todo parecía ir bien, ja, ja...

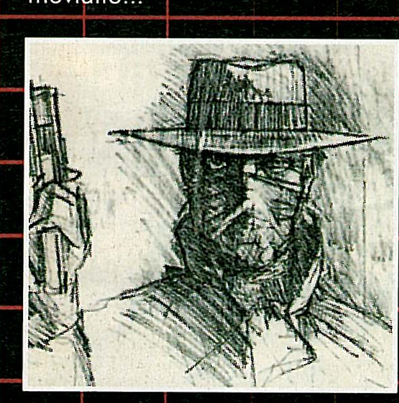
Por su puesto, no mucho después estás multi-corporaciones se dieron cuenta del importante valor económico de estos trozos de silicio, importante medio de control de masas.

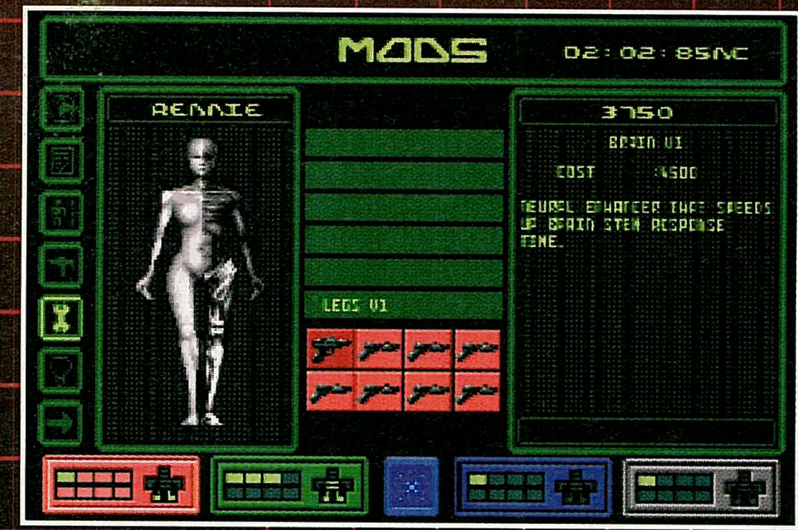
Naturalmente, como suele ocurrir cuando aparece un buen producto, montones de personas intentaron tomar un trozo del pastel resultando un enorme caos, con guerras entre las corporaciones y un verdadero festín de violencia, con el resultado de capturas de territorios rivales, rapto de trabajadores clave, destrucción de instalaciones y toma total del control.

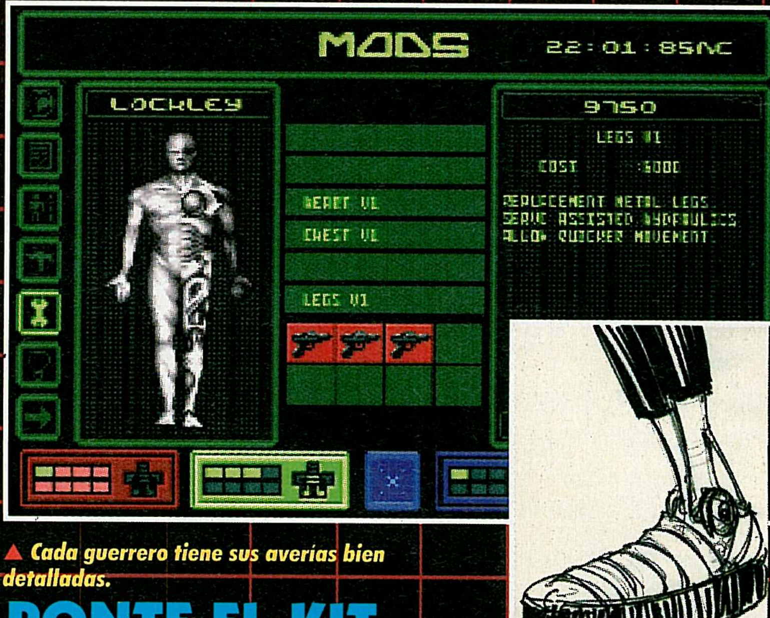
En el juego, asumes el papel de jefe de una de las corporaciones más pequeñas. Cuando digo pequeña, realmente estoy hablando de ello, ni siquiera tienes territorio todavía. Pero posees una gran ambición y un buen grupo de soldados, mejorados cibernéticamente con los que debes intentar conquistar el mundo.

El propósito es luchar a lo largo de los más o menos 50 sectores, completando varias misiones en cada uno y disparando a tus enemigos utilizando tus secuaces guiados por control remoto. Alterando los chips implantados en sus cerebros puedes cambiar su temperamento de calculadoras máquinas de matar a salvajes psicópatas, o algo entre medias, según la misión lo demande. Agarren sus sombreros damas y caballeros, va a ser un viaje movidito...

PROYECTO
SYNDICATE
EMPRESA
EA
INICIADO
JULIO '93
DESDE
AGOSTO '94
FORMATO
MEGADRIVE
PROGRAMADORES
BULLFROG







▲ *Cada guerrero tiene sus averías bien detalladas.*

PONTE EL KIT

Puedes coger hasta cuatro secuaces para salir a solventar alguna misión, pero antes debes construirlos. Cada uno tiene un cuerpo base pero es posible mejorarlos cibernéticamente añadiendo un mejor cerebro (les hace más inteligentes), armas más poderosas, una mejor armadura o incluso un corazón más fuerte para que puedan aguantar la presión. El mejor modo es crear un ser superior, dotándole de todos los *extras* para que pueda ser usado como líder. Los otros tres sólo necesitan ser equipados con una de las técnicas especiales para hacerlos buenos para objetivos específicos. Una de las opciones más afortunadas es el arma especial que permite poner tu objetivo bajo control y asegurar un impacto seguro.

DICATE

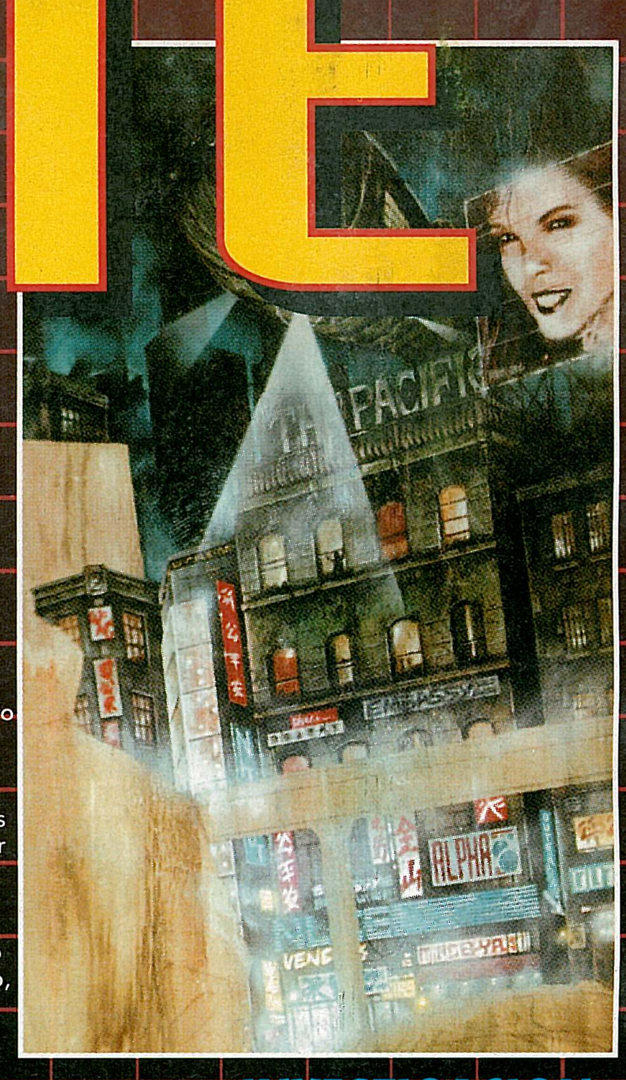


▲Imagines digitalizadas impresionantes se verán dentro del juego.



EL PROGRESO DEL PEREGRINO

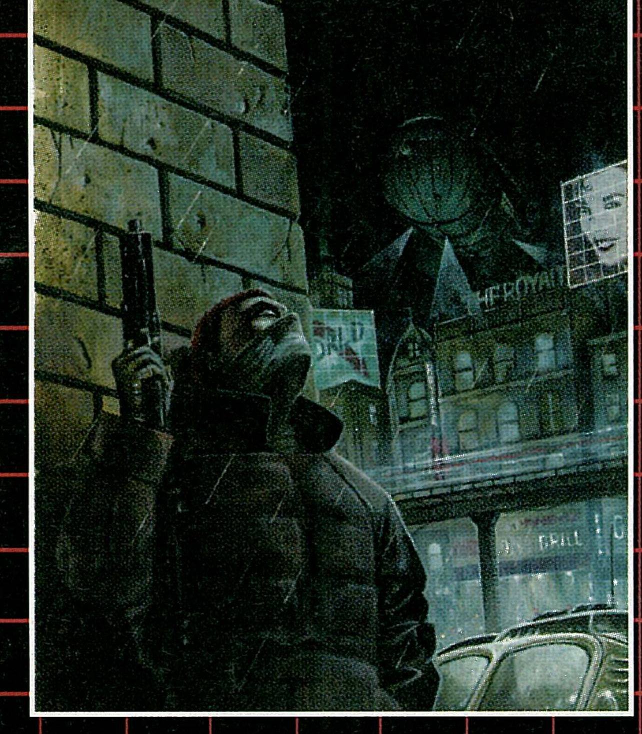
Bien, así que ya tienes tu Cuartel General bien equipado y con todas las baterías del control remoto al máximo, es el momento de la exhibición. Cuando escojas una misión, una pantalla parpadeará señalando los objetivos para ese nivel, que pueden variar desde raptar a un pez gordo (o a lo mejor exterminarlo) hasta volar el centro de investigación enemigo. También, te verás invuelto en numerosas matanzas (empiezas mojando tus pantalones y acabas matando criaturas). Puedes situar tu punto de partida en cualquier lugar del mapa y progresar en cualquier dirección (siempre que la tierra conlinde con tu territorio conquistado). De cualquier modo, si comienzas en ciertas áreas no tendrás el suficiente poder de disparo como para forzar y conquistar, por lo que serán como muros para tu ejercito.

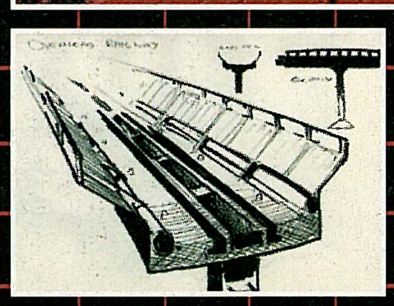


INVESTIGACION

Una vez hayas conquistado un territorio puedes empezar a recaudar los impuestos al populacho. Inyecta dinero en tu centro de investigación donde docenas de sesudos cientificos intentan construir mejores y más grandes armas, armaduras y otras partes del cuerpo (¿?). Utiliza el resto del dinero para comprar estos objetos pero no eleves mucho los impuestos por que los habitantes se revolverán y tendrás que conquistar de nuevo el territorio.



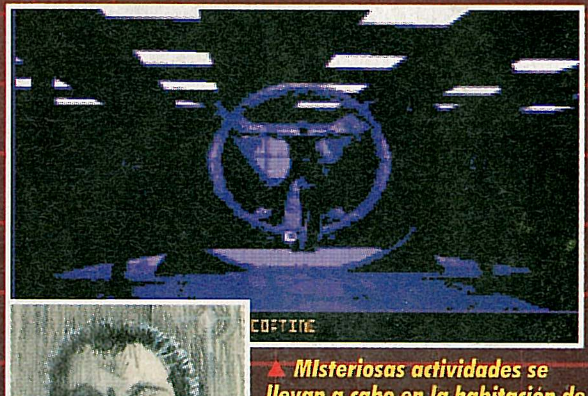




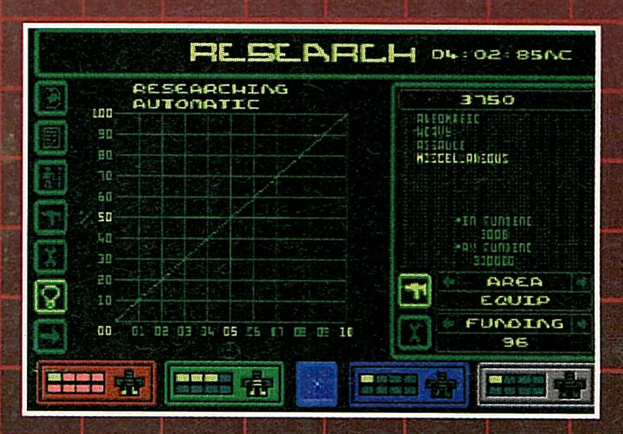


BARRAS CEREBRALES

Todos tus guerreros están dotados de barras ajustables para controlar la inteligencia, agresión y percepción, que pueden ser alteradas para hacer a los somas particularmente buenos para determinadas misiones. Así, si quieres vigilar algún lugar situa la agresión al máximo (disparará a todo lo que se mueva), su percepción también al máximo (sabrá de dónde viene el enemigo) y la inteligencia lo suficientemente baja (si la situas muy alta hará lo que cualquier persona con criterio haría: correr).



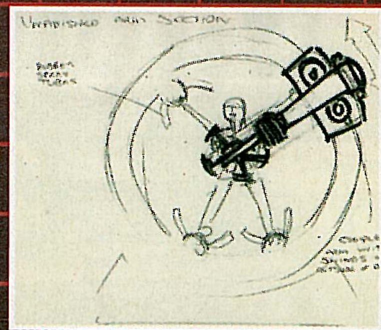
▲ MIsteriosas actividades se llevan a cabo en la habitación de la rueda.



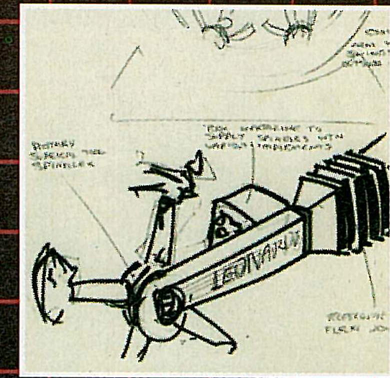








▼Bocetos que muestran la imaginería de SYNDICATE.



NOMBRES TONTOS

El programador de este magnífico especimen es el absurdamente llamado ZZKJ, no es su nombre real sino sus iniciales, como habreis adivinado (se enfada si le llamáis de otra manera). Sus principales éxitos para ***Mega Drive*** han sido el superventas SMASH TV y otro ciertamente malo, GUNSHIP (todo el mundo puede tener un mal día, ¿no?). Ha estado trabajado en la conversión de SYNDICATE desde julio y no ha tenido demasiados problemas (excepto trabajar en un lugar muy pequeño, aunque está tomando medidas).

DE MENOR A MAYOR

Este es el primer juego para ***Mega Drive*** de **Bullfrog**. Peter Molyneux (que saltó a la fama hace seis años con el exitoso POPULOUS para ***Amiga*** y después en todos los sistemas conocidos por el hombre) dijo que "aunque otros juegos como POWERMONGER y POPULOUS fueron convertidos para la ***Mega Drive***, en realidad no fueron adaptados al sistema". Para él, SYNDICATE es el primer juego diseñado para ser mejor en las consolas que para ordenadores domésticos. **Bullfrog** está obsesionada con la originalidad y la buena jugabilidad y creen que lo han encontrado en SYNDICATE. Como Peter explica "este juego abarcará un gran rango de personas: los amantes de los *shoot' em ups* que querrán destrozar todo lo que se encuentren en su camino y también los amantes de la estrategia que tendrán que estrujar sus cerebros para conseguir vencer". El equipo ha mantenido el mismo estilo gráfico que en ***Amiga*** y ***PC*** para realizar esta nueva versión, pero muchos de los niveles han sido cambiados, así como otros aspectos mejorados.



¿CUAL ES TU NIVEL DE PORTATIL?



DE JUGUETE

PORTATILES MONOCOLOR

Un sólo color.
Pero, ¿en qué año vives? ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo? ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar.
Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!.
¿Esto es lo que entiendes por aventuras?.
¿Por qué no pruebas el parchis?

DE JUGONES

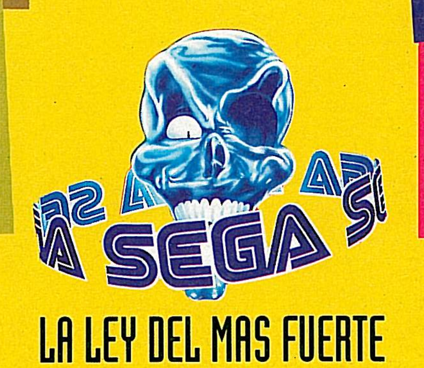
GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096.
GAME GEAR. ¡La única a todo color!.
Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 8,3 cm. (Diagonal).
Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic...
¡Más de 150 juegos e infinidad de periféricos!
Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.



LA LEY DEL MAS FUERTE



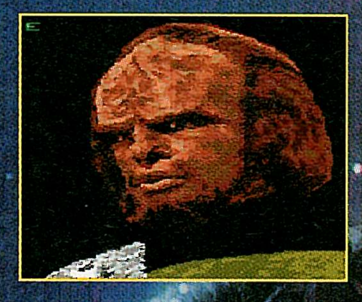
Unitros

PREVIEWS

STAR TREK THE NEXT GENERATION

"El espacio, la frontera final. Estos son los viajeros del Starship Enterprise, su actual misión: explorar extraños mundos, buscar nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones, llegar audazmente donde ningún hombre ha ido antes". Estas inmortales palabras saludaban a los televidentes de los 60 que sintonizaban la nueva serie de ciencia-ficción, sin darse cuenta de que estaban observando el inicio de una de las sagas más aclamadas de todos los tiempos: STAR TREK. Una máquina de hacer dinero de proporciones galácticas...





Todas las pantallas © Paramount TV. Gracias a Gary de Marvel UK por toda su ayuda y a Rich por la información de TNG.

TENIENTE WORF

Worf es el único klingon que se ha graduado en la Academia de Flotas Estelares. Su carácter de klingon le hace la persona perfecta para el puesto de Oficial de Seguridad del Enterprise. Orgulloso, fiero y leal, el sentimiento belicoso de Worf está compensado por el código de honor de su raza.

Esta serie televisiva ha creado verdaderos adictos al otro lado del Atlántico, que han llegado a formar clubs de fans con miles de socios. Pese a varios intentos de introducirla en nuestro país y tras estrepitosos fracasos, los directivos de todas las cadenas televisivas se han dado cuenta de que nuestro importante carácter latino nos lleva a creer sólo en lo que vemos. Es decir, no nos gusta que nos engañen y mucho menos cuando un tío con orejas puntiagudas intenta convencernos de que hay 'criaturas' en otros planetas y que el poder de la mente es ilimitado.

De cualquier manera, Gene Roddenberry, el creador de la serie, sabía que no era la única serie en antena. La carrera espacial en los 60 entre Estados Unidos y la Unión Soviética había creado una fiebre inusitada por el espacio. Pese a todo, Star Trek ofrecía un punto de vista más serio sobre el tema con respecto a otras series como "Lost in Space". Mientras éstas caían en el olvido, Spok y cía. se negaban a morir y temporada tras temporada seguían arrasando en las televisiones norteamericanas. Todo canal por cable que se consideraba bueno programaba nuevos capítulos sobre las aventuras de los tripulantes del USS Enterprise. En 1977 se produce un importante cambio: Star Trek llega al cine. Con seis entregas hasta la fecha se puede considerar como un verdadero éxito sólo comparable a la interminable saga de Jasón y sus sangrientos Viernes 13.

Pero el mejor subproducto derivado del primer Star Trek es The Next Generation. Antes que resucitar al antiguo reparto y a la nave, el creador Gene Roddenberry prefirió iniciar una nueva leyenda para Star Trek: una nueva nave, una nueva tripulación (interpretados por actores famosos y respetados como Patrick Stewart y Whoopi Goldberg y con una actitud acorde con nuestro tiempo). Algunos se mostraron escépticos y dudaban si los *trekkies* aceptarían este experimento con la misma entrega que en años anteriores. El resultado ha sido excepcional y sirva de muestra los indices de audiencia de este programa en Estados Unidos así como la cantidad de videojuegos con la serie como argumento, [illegible] **Spectrum** [illegible]



LA ELECCION DE THE NEXT GENERATION

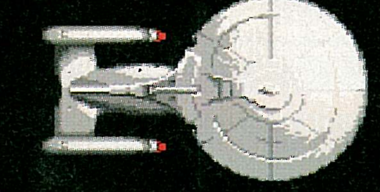
The Next Generation ha estado en antena durante seis temporadas en Estados Unidos, y este año dará comienzo la séptima. Cada una representa un total de 25 episodios aproximadamente, lo que supone una suma total de más de 150 capítulos. La parte de ciencia-ficción de Star Trek ha sido subordinada por el lado más dramático de los actores (besos, amor y pasión galáctica,..."*demasiado corasón*..."). Los juegos usan los mismos carácteres que en la serie logrando un buen resultado. Aquí está la tripulación principal del Enterprise.

CAPT. JEAN-LUC PICARD

Llegó al Enterprise después de 22 años en una misión de exploración en el USS Stargazer. Picard es un gran líder que inspira respeto y tiene la reputación de ser un hombre justo pero con ciertos prejuicios, incluyendo su odio a los niños.

COMMANDER WILLIAM RIKER

Riker es el subordinado directo de Picard. Ellos tienen una relación muy estrecha ya que ambos tienen la misma confianza y amistad. El papel de Riker como Primer Oficial es supervisar el mantenimiento de la nave y comandar las misiones a otros planetas.



▲ *Limitar el daño es sólo una de las funciones de a bordo.*









IS SAFE AND WILL BE STAYING

TENIENTE COMANDANTE DATA

Data es un androide hecho a la perfección. Fue reconocido como un "ser vivo" por la Comisión de la Flota Estelar. Data es inherentemente leal al Código de la Flota Estelar, pero a menudo desarrolla una ingenuidad infantil debido a la inteligencia artificial de sus preguntas. Es ciertamente el personaje más entrañable y complejo del Enterprise.





DR. BEVERLY CRUSHER

La encantadora Oficial Médico de la nave, la Dra. Crusher es una inteligente y resuelta científica por derecho propio. Está relacionada con el Capitán Picard a través de su último marido, que murió en una misión anterior junto a él.



EL JUEGO

En este cartucho para ***Mega Drive*** te unes al USS Enterprise en su misión de patrulla. La rutina es, a menudo, rota por mensajes recibidos en las frecuencias subespaciales y por las directivas de la Comandancia de la Flota Estelar. El juego te lleva a través de muchos áreas dentro de cada misión, con batallas espaciales, negociaciones y exploraciones de planetas.

EL PUENTE

Cuando estás en el USS Enterprise, tu control se concentra en el puente de mando. Se puede acceder a todas las funciones de la nave visitando las siguientes estaciones:

SALA DE REFLEXION

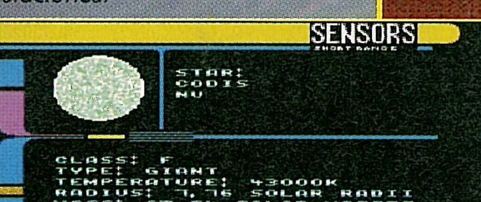
Cuartel privado de Picard, donde comenta sus pensamientos personales y ofrece ayudas sobre como proceder.

COMUNICACIONES

Esta estación te permite recibir y transmitir mensajes. Normalmente puede escoger el tono con el que respondes a preguntas, cuestiones o retos.

NAVEGACION

Esta estación despliega un modelo 3D del espacio galáctico. Puedes seleccionar tu destino planetario del menú de navegación. Una vez lo hayas grabado, selecciona la velocidad.



SENSORES

El escaneado continuo te proporciona información sobre sujetos en el visor principal.



ORDENADOR

El ordenador de la nave es un incalculable medio de información sobre un amplio rango de temas, incluyendo los planetas y culturas de la Flota Estelar, el Enterprise y Astrofísica.

EL ESPIRITU DEL ENTERPRISE

La nave de la Flota Estelar a tu mando es el USS Enterprise, transbordador de la clase *Galaxy*. Esta es la quinta nave que lleva este nombre desde que el Capitán James T. Kirk pilotó la clase *Constitution* en el pasado siglo XXIII. El Enterprise mide 641 metros de largo y tiene una tripulación de 1012 personas.

PROPULSION

El Enterprise tiene dos sistemas separados de propulsión para viajes interestelares y en el espacio local.

La energía de impulso es utilizada para viajar por debajo de la velocidad de la luz.

La energía de deformación sirve para conseguir velocidades superiores a la de la luz.

La escala de la velocidad de deformación va de uno a diez. El Factor de Deformación Uno corresponde a una velocidad ligera; el Factor Diez es una velocidad teóricamente infinita... Las deformaciones altas disminuyen la energía y suponen un riesgo de daño estructural (Jurisdicción: La Forge).

TACTICO

La nave está dotada con escudos deflectores, activados desde los paneles montados en el exterior del aparato. Estos complementos suponen un gasto de energía prioritaria durante las tácticas. El Deflector de Navegación barre



los obstáculos delante del Enterprise durante la velocidad de deformación (Jurisdicción: Riker).

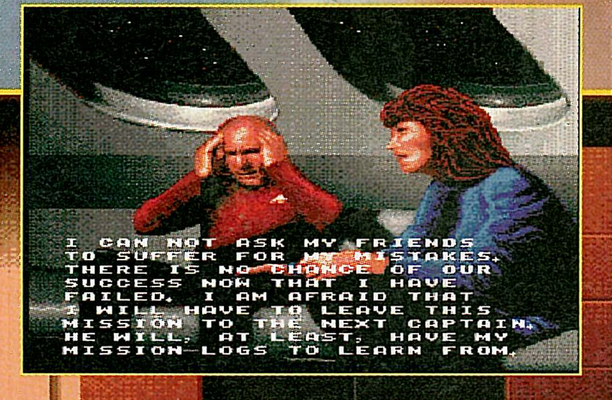
ARMAMENTO

El Enterprise tiene dos sistemas





VISOR PRINCIPAL
Tu unión visual con el área espacial alrededor del USS Enterprise.









▲No debemos juzgar por qué estos seres se ponen toallas en la cabeza. Somos meros observadores

INGENIERIA
El panel presenta un esquema de la estructura del Enterprise, y una representación estadística de los desperfectos de cada departamento.

TRANSPORTADOR
Para mandar a los equipos. Un equipo de cuatro personas se selecciona de la tripulación y se manda a través del panel transportador.



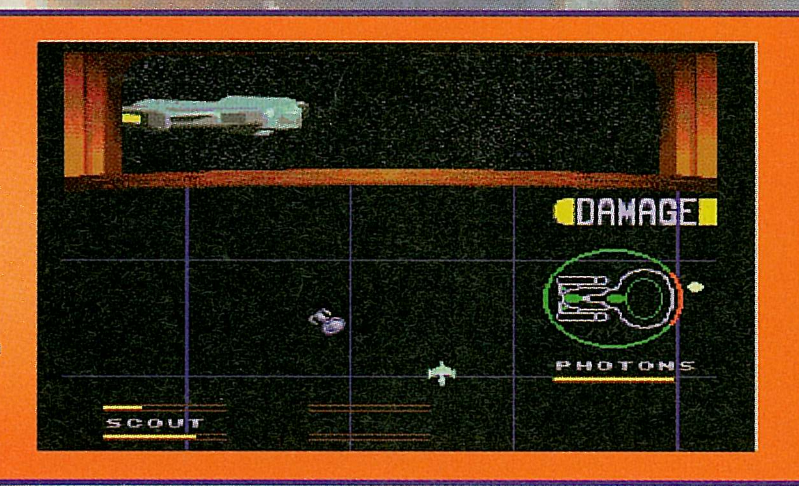


TACTICAS
Todas las operaciones bélicas están dirigidas desde aquí. Su importancia es tal que un buen control de él puede llevarte a una segura victoria.



de armamento. **Los Lásers** utilizan unos impulsos de luz especiales por etapas de increíble intensidad. Pueden destruir una luna pequeña si se utiliza toda su fuerza. **Los Torpedos de Protones** son bombas guiadas por ordenador, y que contienen un pequeña pieza de antimateria (Jurisdicción: Worf).

NAVEGACION
El ordenador de la nave está programado con todos los planetas miembros de la Federación de la Flota Estelar. El viaje desde las órbitas se realiza por transporte de partículas. Este sistema utiliza dos paneles de sensores, arriba y abajo del sujeto a transportar, los cuales leen sus estructuras moleculares y sub-atómicas y lo convierten en impulsos de energía que se dirigen a un punto fijo donde se reconvierte en materia. (Jurisdicción: Data).

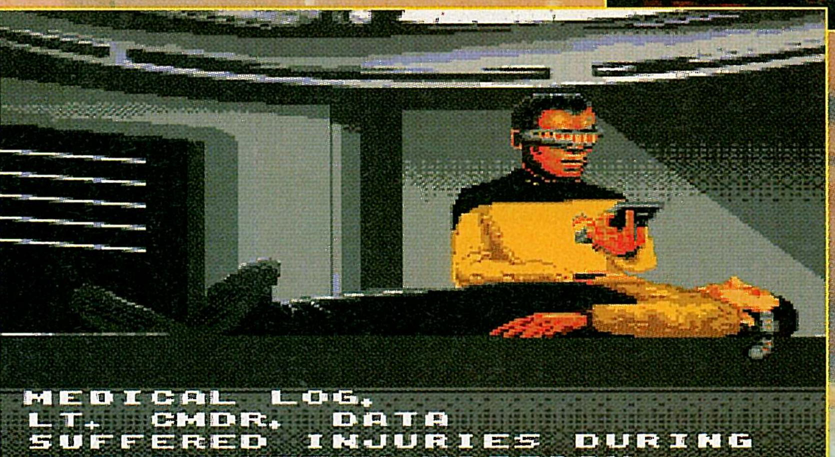


LA DIRECTIVA PRINCIPAL

STAR TREK: TNG no debe ser tomado como un juego de batallas espaciales ya que ésto violaría la Directiva Principal. Esta es la primera regla de los Comandantes de la Flota Estelar (los oficiales no deben intervenir o interferir en el curso de la vida a no ser en caso de peligro objetivo). Recorrer la galaxia disparando a los Klingons entra dentro de esta categoría. De cualquier modo, es siempre mejor comunicarlo antes.



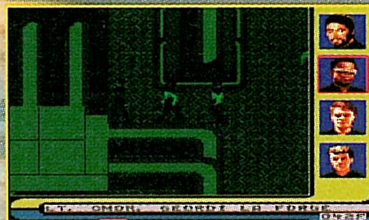








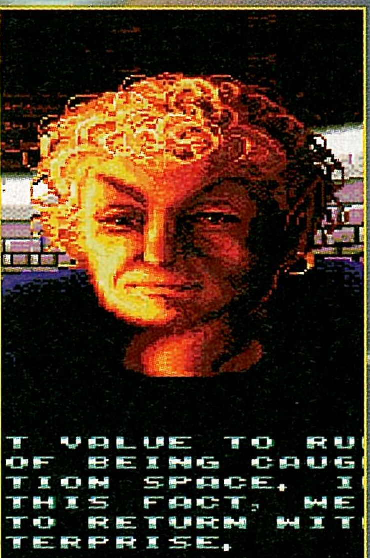
▲ Riker atravesado por el laser de un robot.



▲ ¡Derechito a casa y por donde haya luz, hombre!







▲ Némesis no está tan mal en esta fotografía, ¿no?



EL EQUIPO DE SALIDA

Una gran parte de tu misión se desarrolla en aterrizajes sobre las superficies de los planetas. Usando el transportador puedes coger hasta cuatro de los miembros de tu tripulación para explorar, recoger cosas o hacer contactos. En los planetas que visites hay que realizar, a menudo, un objetivo específico antes de volver. Los planetas son como laberintos vistos desde arriba.

EL EQUIPO DE SALIDA

En el siglo XXIV (época de TNG) un 19% de la galaxia ha sido explorado. Incluso ésto representa un minucia respecto del resto de estrellas, muchas simplemente representadas en los mapas y todavía sin explorar. El juego TNG cubre una pequeña parte de este área conocido como Federación Espacial. Muchos de los planetas en los sistemas son inhabitables y no pueden ser visitados. Así que es una buena idea seguir los consejos en vez de cruzar el espacio buscando algún lugar donde aterrizar.





PREVIEWS

SUB TERRANIA

◄ ¡Mata a los robots, leche! Fdo.: Kocinski.

▲ A veces el decorado recuerda a una pecera tropical.

Los *shoot'em ups* para ***Mega Drive*** son pocos y distanciados temporalmente entre sí (algunos muy decentes). Ahora, **Sega** espera equilibrar la balanza con una pequeña oferta, que llega donde otros *shoot'em ups* no alcanzan. Se llama SUB-TERRANIA y tenemos las primeras capturas de él. ¡Olé!

Pero, ¿qué es lo que hace a SUB-TERRANIA tan diferente? Bien, seguro que no es el argumento. Como tres trillones de juegos antes que éste tenían como historia a montones de *aliens* atacando minas perdidas de la mano de Dios que suponían una amenaza para las especies humanas en general. Tú, como súper héroe bestial en tu nave de ataque has sido elegido para lanzar el contrataque, matar a los aliens y salvar a la condición humana. ¡Qué original!

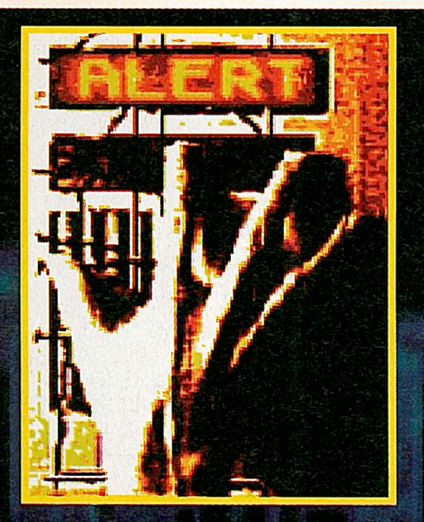
El cartucho de 16 MEG ha sido dotado con un montón de cosas para hacer, la más importante de ellas es controlar muy bien el movimiento por que hay una pequeña cosa llamada gravedad que te pondrá en más de un aprieto. Si no controlas este aspecto te verás como un esqueleto volando en medio de una galaxia. Para combatir la inercia tienes un par de motores turboalimentados que se accionan para mantenerte en el aire. Añadir también un montón de bases terrestres que hay que volar y cientos de misiones para pasar.

Aunque por lo que hemos visto hasta ahora, muchos de los gráficos de este juego parecen bastante simples, el desarrollo del juego creemos que va a ser muy divertido. Te ofreceremos una completa *review* en el siguiente número de **MEGA SEGA**. ¿Palabra?

BONITOS POWER-UPS

Un *shoot'em ups* sin *power ups* es como un jardín sin flores y SUB-TERRANIA no falla en este aspecto. Alrededor de las pantallas encontraras montones de armas, o *power ups*, diseñadas para hacer la vida un poco más fácil, incluyendo misiles guiados (terriblemente útiles para destruir a las criaturas enormes situadas en el nivel dos), un revitalizador de escudo (esencial para que el persistente ataque enemigo no te desintegre) y un *fuel booster* por que como te quedes sin gasolina en medio de una misión va a ser horrible, hijo mio.

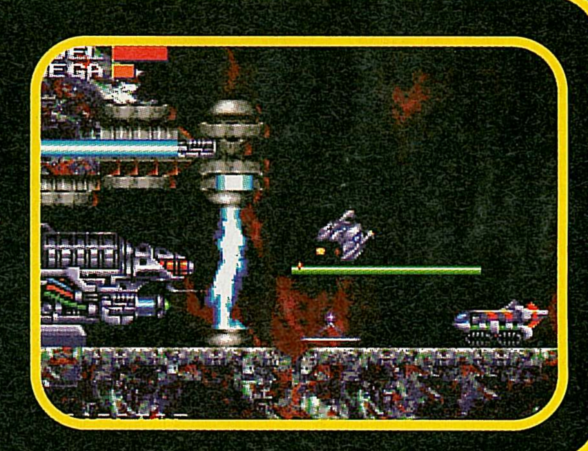




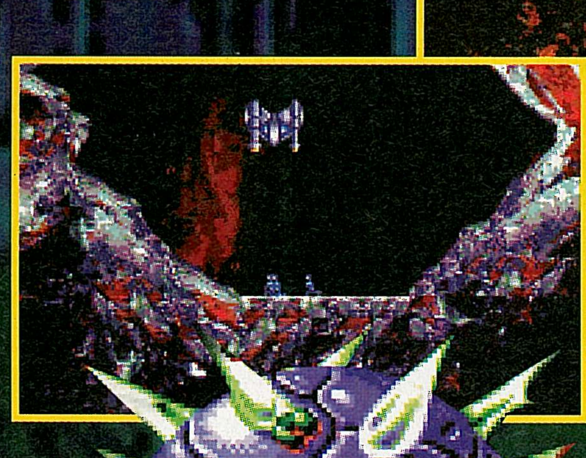
El ordenador que reconoce la palma de la mano detecta una línea de la vida MUY CORTA.

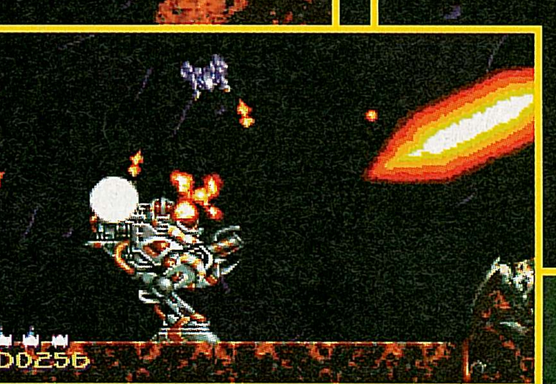
OBJETIVOS FINALES

Aunque algunos de los niveles son misiones de rescate relativamente simples (encontrar los bloques almacenados en una esquina oscura y llevarlos a la base), SUB-TERRANIA es por muchos motivos un *shoot'em up* que te obliga a pensar. Esto se ilustra con la misión tres en la que debes recoger varios espejos y colocarlos correctamente. Entonces debes disparar un gigantesco láser, que se refleja en los espejos y destroza una pared enorme (mientras defiendes a los malos que no paran de molestar).











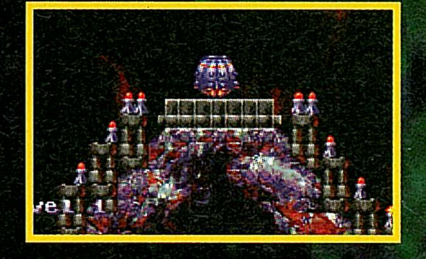
¡Esto sí que es un bicho feo! Parece la cara de Thanatos cuando tiene ganas de morder a Kocinski (se llevan fatal).

Un bípode dotado de enormes lásers es el primer jefe (o Boss).

Némesis ha ido a un fotomatón y éste es el resultado. ¿Patético, no?



¡Andá, mira lo que me he encontrado! Y yo durmiendo en el suelo.



TODOS LOS GENEROS DE SUB-TERRANIA

El tener 16 MEGS con los que jugar ha dado a los programadores la oportunidad de introducir en el programa montones de aspectos en cada nivel. Por ejemplo, en el nivel dos puedes ahorrar fuel haciendo uso de los railes magnéticos que te llevan por toda la pantalla. Así, quedarás supendido en el aire sin necesidad de hacer uso de las turbinas a reacción. En posteriores niveles podrás encontrar fantásticas trampas/ayudas. Algunas cavernas están sumergidas en grandes lagos y las leyes de la gravedad se corresponden con este estado. Atrévete a saltar.







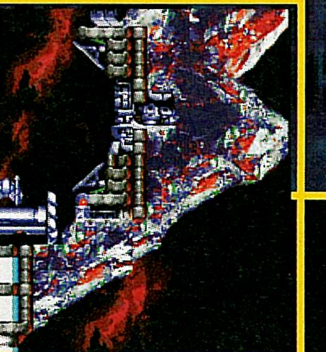
¿ALGUNA NOVEDAD?

SUB-TERRANIA es una nueva versión del antiguo *coin-op* llamado GRAVITAR. Controlando una pequeña nave, este juego llevaba al jugador a través de una serie de cavernas plagadas de aliens en busca de un artefacto que debía ser situado en la superficie del planeta. La tecnología del *coin-op* era casí idéntica a la antigua máquina de los asteroides, con vectores para representar la nave triangular y los túneles dentro del planeta. La última versión decente de GRAVITAR apareció hace algunos años bajo el nombre de THRUST, un juego de serie *budget* (gracias Elf) de **Firebird** para el **C64** , pero SUB-TERRANIA ha añadido una serie de nuevas ideas al tema principal para modernizarlo.

▲ Algunos de vosotros os habreis dado cuenta de la similitud entre éste y el jefe de la recreativa SINISTAR.

▼ En la superficie todo parece tranquilo, pero más abajo...





▲ Tu nave aterriza mientras los de seguridad vigilan si hay cazas por arriba.

▼ ¡Tia Mary, Tio Joe, Totó, ésto es un torbellino! PREGUNTA: ¿a qué pelicula corresponde esta frase. Mandad vuestros Bollycaos... y las cartas.





▼ Cada misión está precedido por un informe completo de los objetivos.





▲ Esta nave espacial gira como una peonza en la pantalla de records (se parece a un control pad de Mega Drive).







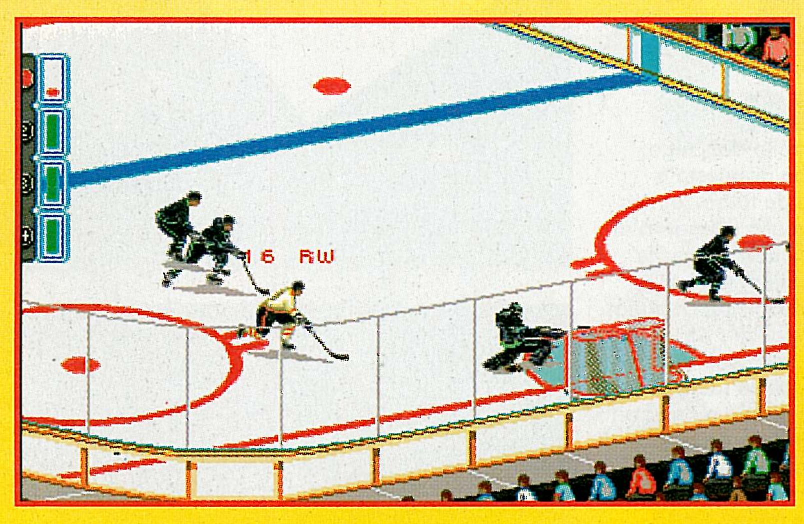
BRETT HULL HOCKEY

El hockey nunca ha sido un deporte masivo en esta península (e islas, claro). Bueno el de patines sí, que somos subcampeones del mundo. Nosotros los hispanos siempre nos hemos divertido pegando patadas a cualquier cosa: latas, balones, a la suegra... y si no, nos vamos al bar y olvidamos las penas.

En América el concepto fue inevitablemente cambiado. La violencia continúa, pero la nueva variación de este deporte esté en la superficie de juego: el hielo. En una nación donde arrasan los deportes de espectador, el hockey sobre hielo recibe el mayor apoyo. Todos los elementos están aquí (lesiones, velocidad y mucha acción). También, todos los deportes necesitan héroes, y Brett Hull es la actual bestia de la hermandad del hockey sobre hielo.

Esto explica por qué **Accolade** ha firmado con él para su nuevo simulador de hockey. El tercer programa en las series de **Accolade Sports** (después del horroroso PELE y del CHARLES BARKLEY'S BASKETBALL), además fuentes de la compañía afirman que la contribución de Hull es mucho más que poner el careto en la publicidad, cartucho y caja del programa, y, al igual que en toda la serie de programas del sello, el jugador ha añadido su experiencia al diseño del juego.

Hasta el momento la apariencia del juego es impresionante. Hay un amplio rango de opciones, incluyendo una temporada de 84 partidos que te llevará una eternidad. Afortunadamente, está provisto de un *battery back up* para mantener tus equipos y estadísticas. Toda clase de opciones de entrenamiento y práctica de tiro. En la presentación **Accolade** prometió movimientos rápidos, altas puntuaciones y un, sobre todo, diversión. ¿Dirán lo mismo los que hagan la *review*? El próximo **MEGA SEGA** lo revelará todo.



Si quieres ser un buen entrenador, como Floro, echa un vistazo a las estadísticas.



Los números que hay sobre las cabezas de los jugadores representan sus pensamientos.





KICK OFF 3

Aunque el FIFA domina por completo la liga de fútbol para ***Mega Drive***. Pero ese hecho no ha detenido a otras compañías que buscan la gloria eterna en sus simuladores. **Accolade** llegó y se fue con PELE, INTERNATIONAL SOCCER de **Codemasters** está aparcado hasta nueva orden y el juego de Ryan Giggs está siendo terminado en estos momentos por los atareados chicos y chicas de ***Acclaim***. De cualquier modo, ***Imagineer*** se ha preparado convenientemente para entrar en este competitivo mundo del fútbol en **Mega Drive** y ha anunciado la tercera entrega de su programa más famoso hasta la fecha: KICK OFF

Imagineer está dando los toques finales aKICK OFF III, que promete retomar la jugabilidad básica del original para ***Amiga*** intentando olvidar por completo el gran fiasco que supuso SUPER KICK OFF. El juego de ***Imagineer*** abandona la visión aérea y utiliza un punto de vista lateral. Cada aspecto del juego ha sido metido dentro del programa, así que puedes esperar desde fueras de juego hasta cesiones al portero y otras filigranas similares de excelente visión.

KICK OFF III todavía no tiene una fecha de lanzamiento oficial pero nosotros aquí, en MEGA SEGA, hemos sido los primeros en ver el que puede ser mejor juego de fútbol del 94. Queríamos compartirlo con vosotros y por enésima vez lo hemos conseguido.

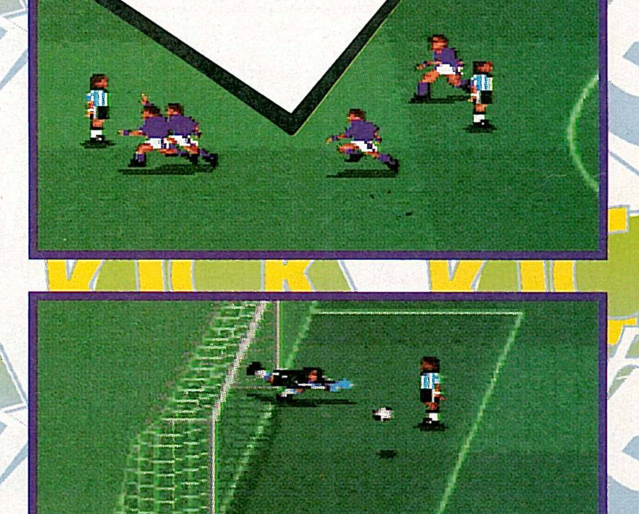
¿A que somos majísimos?



▲ *"¿Dónde está Maradona?", preguntó Marcelo el de la Juana. "En la raya", respondió Marquitos el Agridulce.*

SOLO HAY UN KEVIN KEEGAN

Durante el desarrollo del juego, ***Imagineer*** estaba dispuesta a realizar un juego de fútbol lo más real posible. Para ello, llamaron al Manager General del Newcastle United, Kevin Keegan, para que les ayudará a incluir varias jugadas tácticas para ser puestas en práctica durante los corners y *friquis*. La sabiduría de Keegan en este deporte le permitió ofrecer un buen número de ideas de ataque que serán puestas en práctica por los equipos controlados por la consola. O por lo menos ***Imagineer*** espera eso, lo que asegurará que los jugadores no serán tan estúpidos como los vistos en otros cartuchos de fútbol.





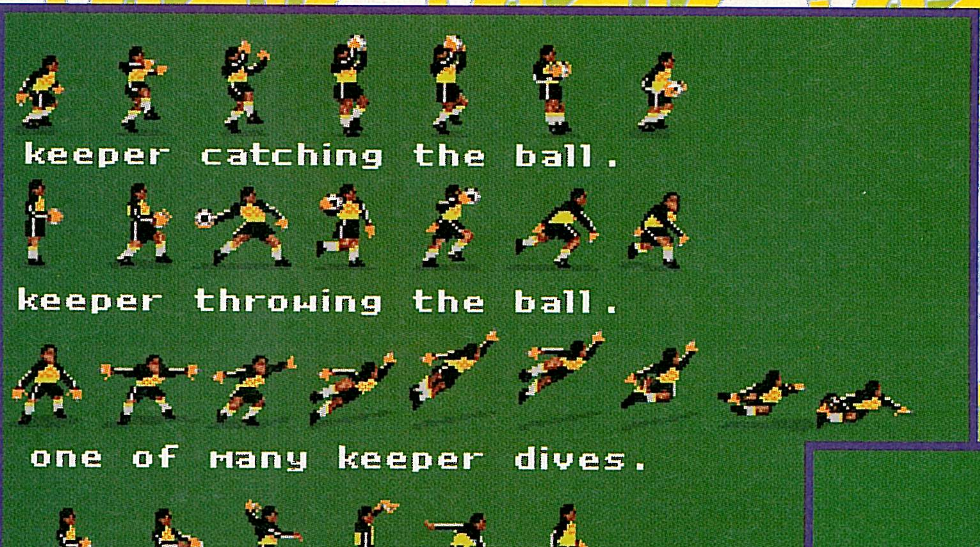
▲ *En KICK OFF III existe una opción escondida donde podéis organizar vuestras propias fiestas de cumpleaños. Por eso están todos ahí reunidos en la portería.*



▶ *El árbitro, en KO III, baila 'bacalao'.*







UN BUEN MOVIMIENTO

Los jugadores de KICK OFF III mantienen sus espectaculares movimientos gracias a 2.000 fotogramas de animación distintos. Dependiendo de la proximidad o altura del balón cuando se presiona el botón, los defensas y atacantes escogidos puede realizar diferentes golpes como tiros de cabeza, chilenas, voleas o el remate del escorpión que ejecuta Hugo Sánchez con ese talento que sólo los maestros saben brindar. También, los goleadores son ligeramente más inteligentes (por aquello de la facilidad goleadora) que los porteros por lo que debes utilizar esta ventaja para agujerear la red en más ocasiones de las que desearas... que serán muchas.





▲ El ballet del Bolshoi, entre parte y parte, pone su toque especial de talento y alegría.



passing

running & shooting

overhead kick

▲ Los sprites de los movimientos básicos, como podéis contemplar, son estupendos.

PUEDES HACER ESTO...

En términos de opciones, cada aspecto del KICK OFF III puede ser cambiado por el jugador. La duración del juego puede variar de dos a 45 minutos por tiempo, puedes seleccionar la cercanía de la pelota al pie del jugador, además hay 32 equipos internacionales para elegir (parece ser la única manera de que Inglaterra vaya a los Mundiales este año). KICK OFF III también presenta un modo de simulación y otro de arcade. El primero para familiarizarse con el programa y el segundo más complicado que aplica todas las reglas de este deporte.



EL MISTER MANDA

Si tu equipo está jugando particularmente mal no sólo podrás utilizar el pad de control para remediarlo, también puedes elevar su moral simplemente llamando al menú de *manager*, pausando el juego, puedes escoger entre un gran número de opciones de entrenador. Esto incluye sustituciones para personalizar el equipo y cambios tácticos, además ***Imagineer*** ha ido más lejos añadiendo trucos para alentar al equipo mediante una serie de gritos a los jugadores vagos.



ANOTHE

Uno de las peores partes de nuestra infancia era ver Hombre Rico, Hombre Pobre. De verdad, la serie era muy buena pero al final de cada episodio nunca nos enterábamos de qué iba a pasar con Nick Nolte, que sufría la última treta del Senador Rudy Jordach a manos del tuertó Falconetti. Entonces la sintonía empezaba a sonar y aparecían los malditos títulos de crédito.

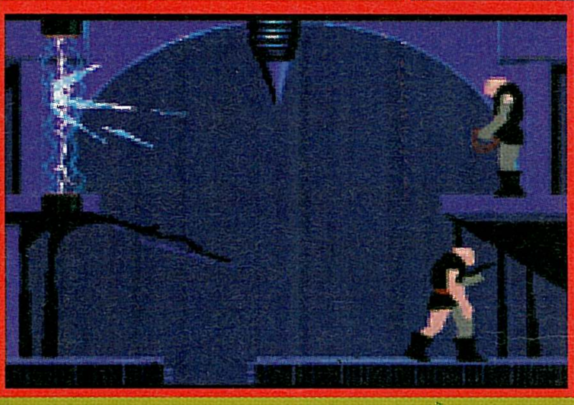
Estas eran las series llamadas comúnmente "culebrones". Esto significaba tener que ver la TV la semana siguiente, lo cual era bastante molesto considerando que las aventuras del pobre y del rico duraron años. Los usuarios de consolas se han podido sentir igual al presenciar el final de ANOTHER WORLD para ***Mega Drive***. Después de que el pajarraco te lleve por los aires, ¿a dónde vamos? ¿Buddy te trae de vuelta? ¿tienes que golpear sus chapines de rubíes y decir "no hay nada como el hogar"?

Si quieres conocer las respuestas deberás comprarte, cuando aparezca en el mercado, la versión CD de ANOTHER WORLD. Además de una banda sonora, los programadores han creado una nueva entrega de la saga, continuando a partir del aterrizaje del "canario". Pero no sólo eso, el juego original está incluido, ofreciendo en un mismo programa ANOTHER WORLD I y II por el mismo precio. Estas pantallas te muestran el parecido del original y la nueva versión, aunque ANOTHER WORLD II no está exento de innovaciones y sorpresas. Gráficamente, se aplica el mismo *standard* de animación, aunque con algunas perspectivas nuevas. Así que, después de ésto, espera al mes que viene que tendrás una completa review del juego. Y volviendo al principio, si tienes algún episodio de Hombre Rico, Hombre Pobre grabado no olvides echarle un vistazo.



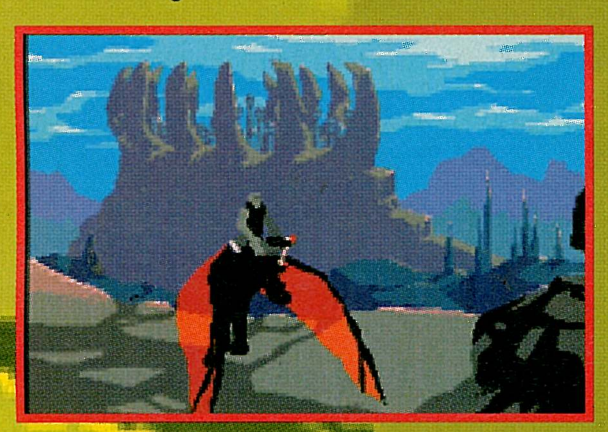








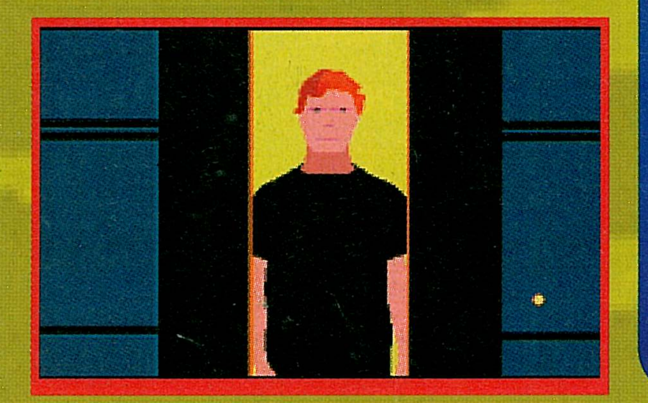
▲Es el mónstruo de ANOTHER WORLD. Prepárate para correr.





▲ Mira esas alas translúcidas de acción reflectante.

▼ Soy como Jacobo, cuanto más grande más bobo.



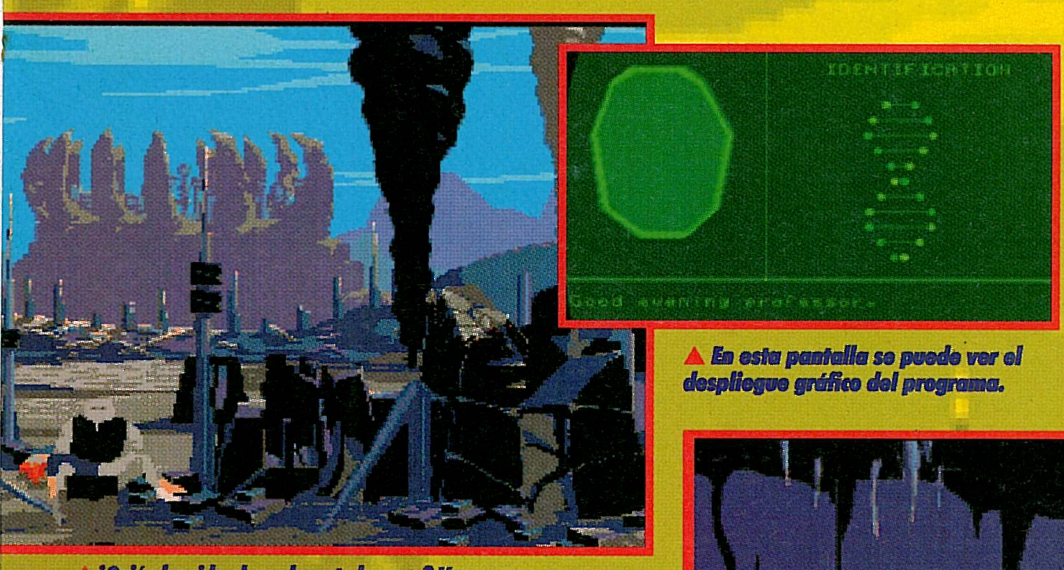
¿QUE PASA CONTIGO, BUDDY?

En esta secuela, juegas con el papel de Buddy, el gentil gigante que Lester rescata en su primera aventura. Sécate esas lágrimas porque el "gordo" es más divertido para jugar (tiene una pistola y un látigo no, no es Indiana Jones). Además no debéis olvidar que "ande o no ande, caballo grande", y si no que se lo pregunten a Némesis.





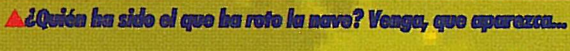
...ER WORLD II



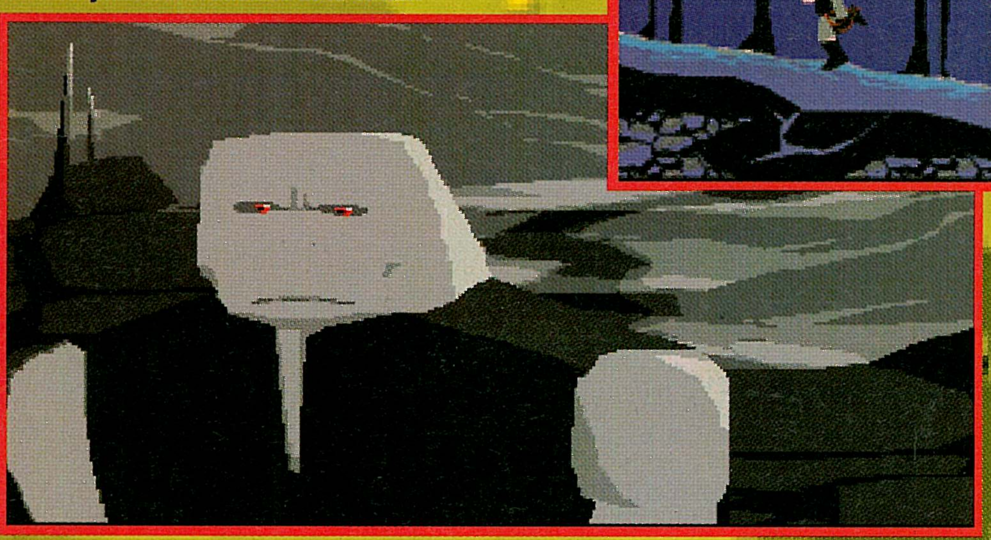
▲ En esta pantalla se puede ver el despliegue gráfico del programa.



▲¿Quién ha sido el que ha roto la nave? Venga, que aparezca...



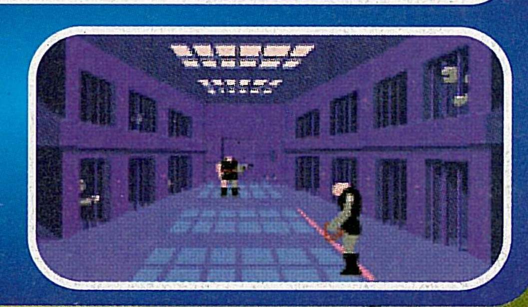
▼Primer plano del Presidente de la UNICEJ.





NUEVA PERSPECTIVA

Los creadores de ANOTHER WORLD, ***Delphin Software***, recibieron grandes elogios por el interesante uso de perspectivas a través del juego. La secuela va más allá, al usar la profundidad de la pantalla con efectos pseudo-3D como la pantalla de aquí al lado, donde los rayos láser de los guardianes aparecen desde el fondo de la pantalla.





1 JUGADOR	
DESDE	MAYO
POR	VIRGIN
FORMATO	CD-ROM
PORCENTAJE COMPLETEO	

TEN

Ya se que la política con estas *previews* es la de explicar las reglas/ puntos/ características del juego en cuestión, pero si pensáis un poco os daréis cuenta de que no estoy dispuesto a perder mi tiempo contando cuáles son los objetivos del tenis. ¡Ay! Skywalker, no nos comemos un Saci desde que la bella Arancha ganó Roland Garros El tenis es un deporte en el que el objetivo es golpear una pelota sin tocar la red al otro lado de la pista, intentando generalmente molestar a tu adversario. Este es el tema central de TENNIS ALL STARS, un divertido juego para ***Mega Drive*** de la gente de **Codemasters**. Además, como en otros juegos de la casa, se le ha añadido algún elemento nuevo.

Bien, pongamos las cosas claras, aunque el juego se llama TENNIS ALL STARS, ésto es un título provisional ya que los productores no han encontrado todavía una licencia con nombre de jugador que meter en el juego. Si ello lo harán o no es irrelevante por que con o sin un gran nombre que lo apoye, este juego siempre será el mismo. Así que no os preocupéis.

Por lo que hemos visto hasta ahora, el cartucho va a ser fabuloso con montones de cosas nuevas incluyendo tres tipos de torneo: *Challenge*, *World Cup* y *Tournament*, hasta 62 torneos para conquistar, hombres y mujeres, individual y por parejas, trillones de golpes diferentes, modo repetición y congelado de imágenes, pistas de cemento, tierra y hierba, y toda clase de artimañas asociadas con el tenis como la red, jueces de línea, aficionados desatados y recogepelotas. Juego, set y partido para ***Codemasters***.

CHOOSE NUMBER OF USER PLAYERS
1 PLAYER
2 PLAYERS

MIXED
$5.000.000
LONDON

▲*Mira la cuantía del premio. Pon a tus hijos a jugar al ténis, ya.*

CUATRO EN UNO

El aspecto más revolucionario de este juego es que no tendrás que gastar una peseta más en un ***Sega Tap*** ya que puedes conseguir lo mismo simplemente con el cartucho, que está dotado con dos puertos para sendos control pad. Todo por algo más de 8.000 ptas. ¿No está mal?



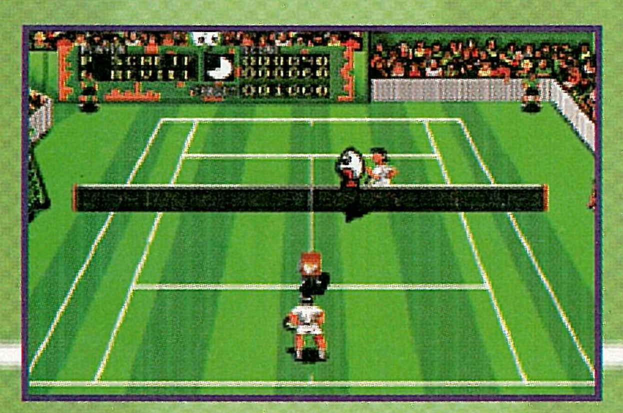




TENNIS All Stars

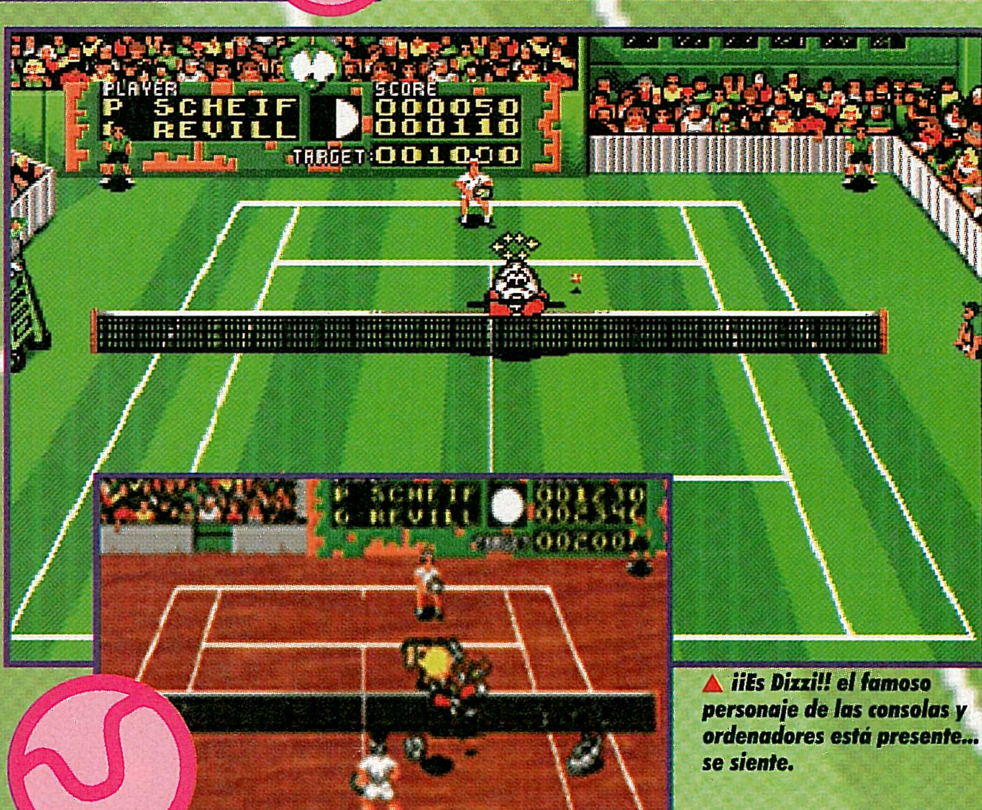
SI, SI, SI, MATEMOS A DIZZY

Si por algún casual te aburres jugando con los juegos de tenis convencionales, **Codemasters** ha sido muy cortés y ha incluido un modo, llamemos alocado, dentro del programa llamado *Crazy Tennis*. El juego básicamente es igual que el deporte en sí, pero a parte del desarrollo normal en la pista deberás recoger ciertos iconos. Así, las bolas aumentarán o disminuirán su tamaño hasta el de una pelota de fútbol o de ping pong, acelerarán o decelerarán, o podrás desincronizar el movimiento de tu adversario, o el tuyo propio, si no tienes cuidado. A veces, es posible que los golpes vuelvan contra tí y otras sorpresas que todavía no vamos a desvelar. Pero el detalle más bueno es definitivamente la oportunidad de cargarnos a Dizzy, que se pasea por la red sin mayor preocupación. Un golpe le dejará mareado y te dará montones de puntos. Golpéale mientras está en el suelo y se desintegrará.



▲ *¿No es Arancha Sánchez Vicario esa del fondo?*





▲ *¡¡Es Dizzi!! el famoso personaje de las consolas y ordenadores está presente... se siente.*





La apariencia de nuestro súper héroe es más que sospechosa. Parece un anélido leporino en época de crianza.



KEVIN CODNER IN SINK OR SWIM

Codemasters, en su búsqueda continuada de un nuevo Dizzy ha encontrado a Kevin Codner (un héroe *extraordinario*), asumiendo el rol de Robocod, su rival piscinero. **Codemasters** ha tirado a nuestro protagonista en un barco que se hunde con la orden de rescatar a un número determinado de personas en un tiempo limitado. SINK OR SWIM adopta un elemento puzzle al más puro estilo LEMMINGS, incluyendo chalecos salvavidas, balsas y otros restos flotantes mientras que los desventurados supervivientes son barridos hacia lo más alto por una marea de agua.
Nuestro Kevin es un tipo versátil hasta que, lógicamente, dice "basta" y puede correr, saltar y saltar otra vez sobre las mesas, plataformas, etc. En cada una de las fases, un número de los susodichos supervivientes se encuentra chapoteando indefenso, y seguirán a Kevin mientras arregla las plataformas para que las masas flotantes sean guiadas hasta un lugar seguro. Se dá una pequeña concesión a los accidentes (pérdidas de vidas) pero, aproximadamente, un 80% de la gente tiene que ser salvada.
Kevin debe recorrer más de 80 (sí habéis leído bien) habitaciones, cada una con más trampas que la anterior. En este momento el juego está programado en un 75% y **Codemasters** espera que forme parte de sus nuevos juegos de bajo precio (*Budgets series*). Todo lo que pase con Kevin y su precio será revelado en los próximos números...







Tienes otros hobbies.





Tienes otros "Vicios".

CREMA

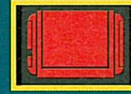
¿Tienes Súper juegos?



Si eres el viciosillo "number one", tus amigos dirán que eres un figura. Pero si además de todo eso tienes Súper juegos, para ellos serás un súperfigura. Todos los meses, y por sólo 275 Pts. ¡Únete a los súperfiguras! Compra ya Súper Juegos.









FORMATO	CARTUCHO
POR	SEGA
DESDE	-

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES:3
NIVELES: 2
RESPUESTA:GENIAL
DIFICULTAD : MEDIA

1ª PUNTUACION

CUARTO LUCHADOR

ORIGEN

Adaptacion del juego del mismo nombre aparecido para Neo Geo y Arcades.

CONTROLES

Son exactamente los mismos que en el resto de juegos de lucha tipo SF II. Permite jugar tanto con el mando normal como con el de seis botones.

- **A** PUÑETAZO
- **B** PATADA
- **C** HEAVY ATTACK
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Art Of Faighting cuenta el drama familiar de Ryo Sakazaki, quien busca a su hermana.

Desde que el mundo es mundo y las consolas el medio por excelencia para los videojuegos (por encima de los *PC* y demás paparruchas), las compañías han lanzado sus productos a bombo y platillo con meses de cuidada planificación, una responsable campaña de publicidad, el uso indiscriminado del márketing... vamos, que uno acaba conociendo la vida y milagros del cartuchito en cuestión antes de tenerlo en sus manos. Eso sucede en la mayoría de los casos, pero existe también la remota posibilidad de que el juego vea la luz en una profunda oscuridad para acabar haciéndose con el mercado por sus propios méritos, sin más rollos. Esto es lo que le ha pasado a Sega Europa con esta extraordinaria adaptación de uno de los programas más legendarios jamás producidos para *Neo Geo*: ART OF FIGHTING. Los programadores de Sega Japón, listos y bribonzuelos como ellos solos, han producido la conversión más perfecta que ha visto la *Mega Drive* en los últimos lustros.

Han pasado de florituras técnicas (el zoom del original de SNK está ausente) y se han dedicado a trasladar del original de *Neo Geo* lo que realmente merece la pena: la diversión y la jugabilidad. Hasta el más acérrimo y patilludo enemigo de esta clase de juegos va a ver sus teorías por los suelos al acompañar durante un par de partidas a Robert y Ryo por las peligrosas calles del Down Town, en este sueño hecho beat'em up.

Nosotros ya hemos cumplido con nuestra misión: advertir sobre un magnífico juego que no está teniendo la publicidad adecuada y que corre el riesgo de pasar inadvertido. Algo que resultaría totalmente injusto.

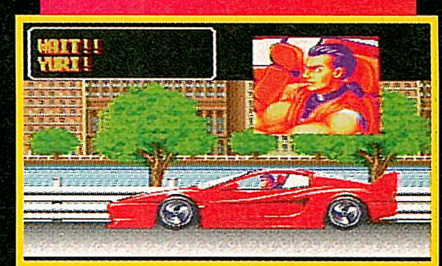






INTRO

Al igual que en la versión para ***Neo Geo***, el modo Story ofrece unas cuantas escenas animadas del peregrinaje motorizado de Ryo y Robert hasta la guarida de Mr. Big. Algunas de ellas son realmente alucinantes.











Para ser franco, tenía curiosidad de ver cómo **Sega** pasaba la difícil prueba de adaptar el gigantesco beat'em up (más de 100 megas) de ***Neo Geo*** a su ***Mega Drive***, sin que ningún elemento del original se quedara por el camino. No sólo lo han logrado, sino que han creado uno de los tres mejores juegos de lucha aparecidos para este consola (junto a SF II CE y FATAL FURY).









BONUS

En determinados puntos del desarrollo de la aventura, y tras un número de combates ganados, que suele ser tres, nuestros amigos tienen la oportunidad de mejorar tanto su técnica como su fuerza en cualquiera de las tres pantallas de bonus:











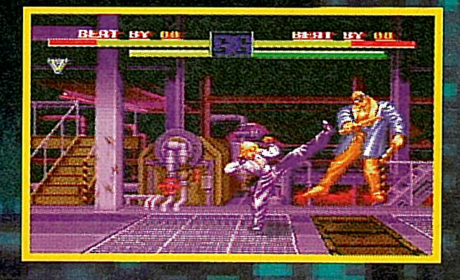




DOS JUGADORES

¿Qué juego de lucha iba a ser ART OF FIGHTING sin un modo para dos jugadores? Tanto tú como tu contrincante podréis entablar combate en cualquier escenario del juego, eligiendo el luchador que más os guste (incluidos Mr. Big y Mr. Karate).

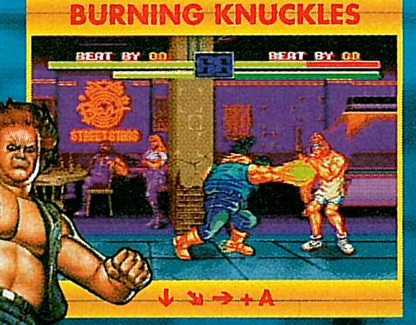




JACK TURNER

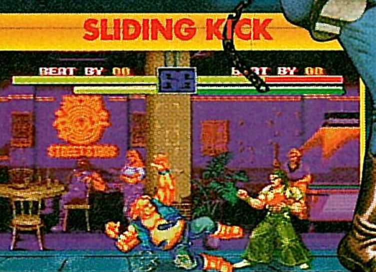
Desde el Mac's bar, esta descomunal masa de grasa y músculos controla toda la organización de una de las bandas más peligrosas del Southtown, los Black Cats. Chulo y canalla como él solo.

BURNING KNUCKLES



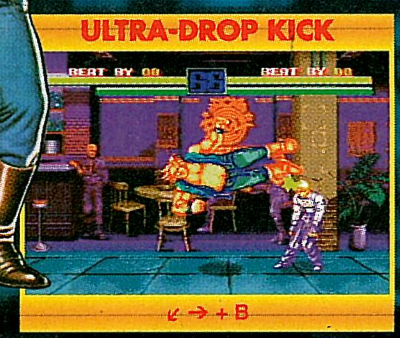
↓↘→+A

SLIDING KICK



↓↘→+B

ULTRA-DROP KICK

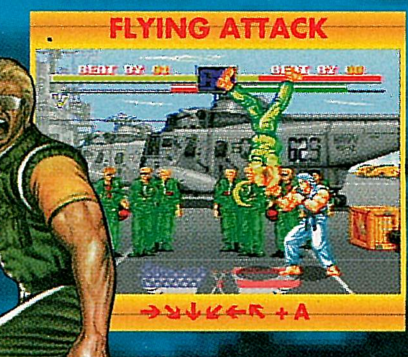


↙→+B

JOHN CROWLEY

En ocasiones, el peligro no viene de un luchador fuerte o bien preparado técnicamente, sino de aquel que está tan desesperado que no teme perder la vida con tal de llevarse al contrario por delante. Este es el caso de John Crowley, un instructor de lucha del cuerpo de marines conocido como *la máquina de matar.*

FLYING ATTACK



→↘↓↙←↖+A

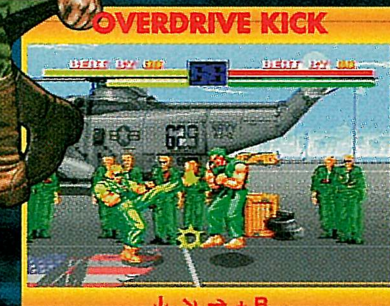
MEGA SMASH





↓↘→+A

OVERDRIVE KICK



↓↘→+B

ROBERT GARCIA

Hijo del multimillonario Albert García, fue inscrito en la famosa Imperial Academy para aprender los misterios del

HIENSHIPPUKYAKU



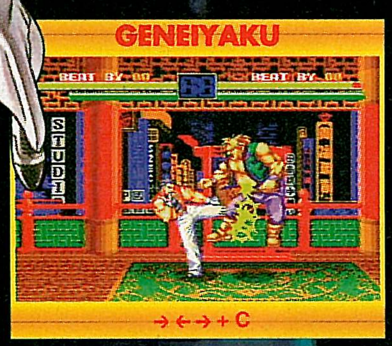
↙→+B

KOH OH KEN



↓↘→+A

GENEIYAKU



→←→+C

RUMIKO KEN





→↓↘+A

HAOW KEN



→←↙↓↘→+A

RYO SAKAZAKI

Hijo del creador del

HIENSHIPPUKYAKU



↙→+B

ZANRETSU KEN



→←→+C

RUMIKO KEN



→↓↘+A

HAOW KEN



→←↙↓↘→+A

RYU GEKI KEN



↓↘→+A



MICKY ROGERS

Tras una trágica carrera como boxeador, en la que mató de una tanda de puñetazos sanguinarios a un contrincante en el desarrollo de un combate, encontró trabajo bajo las órdenes de Mr. Big. Rogers es, además de un rasta puro y duro, un luchador mediocre que sólo constituye un peligro a la hora de ejecutar algunos contundentes golpes especiales de su cosecha, como el que mató al boxeador.

ROLLING UPPER

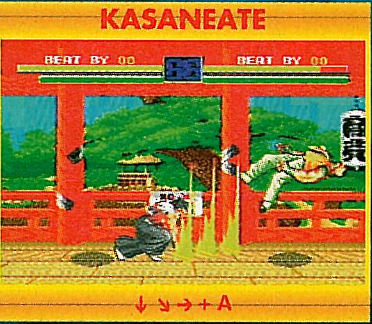
↓↘→+B

BURNING UPPER

↓↘→+A

RYUHAKU TODO

A pesar de su inocente aspecto y de su rudimentaria técnica, Todo es un duro rival debido a la rapidez de sus movimientos y a la utilización del Kasaneate. Este mortal golpe basta por sí sólo para acabar con toda forma de vida que tenga en frente.



KASANEATE

↓↘→+A



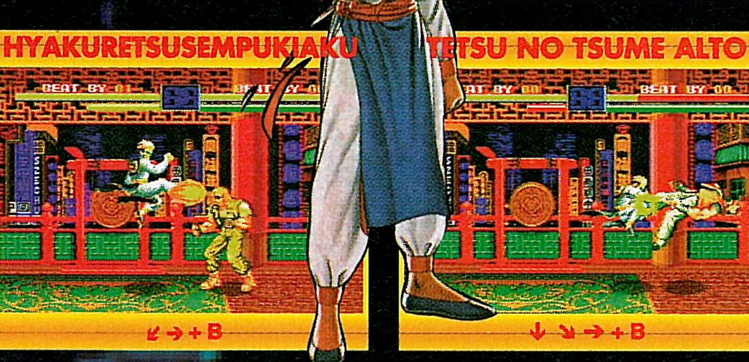
LEE PAILONG

El barrio chino es el escenario adecuado para el enfrentamiento con uno de los más peligrosos adversarios que tiene el padre de Ryo: Lee Pai Long. Técnica pura y velocidad endiablada se funden a la perfección en este luchador de pequeño tamaño pero de gran poder, especialista en ataques cortos pero continuados.



HYAKURETSU-KEN

→←→+C



HYAKURETSUSEMPUKIAKU

↙→+B



TETSU NO TSUME ALTO

↓↘→+B



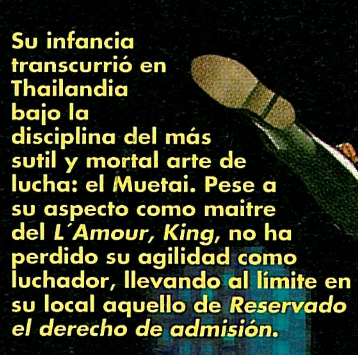


TETSU NO TSUME BAJO

↓↘→+A

KING

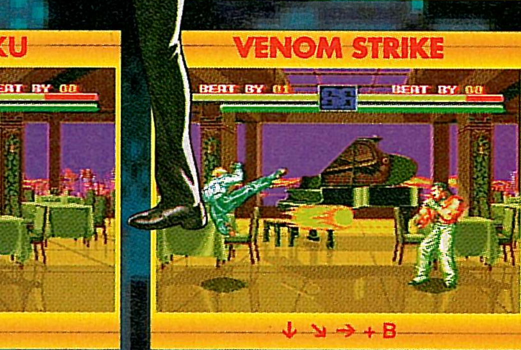
Su infancia transcurrió en Thailandia bajo la disciplina del más sutil y mortal arte de lucha: el Muetai. Pese a su aspecto como maitre del *L´Amour*, *King*, no ha perdido su agilidad como luchador, llevando al límite en su local aquello de *Reservado el derecho de admisión.*





2-LAYER FLYING KICK

↙→+B



REPPUKYAKU

↓↙←+B

VENOM STRIKE

↓↘→+B



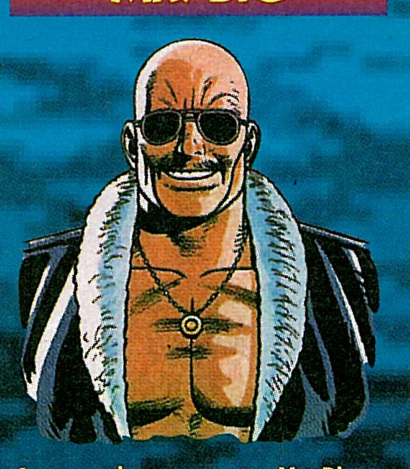








MR. BIG



A pesar de su aspecto, Mr. Big no tiene un pelo de tonto. Es un expertísimo luchador en el combate con palos, herencia directa de su pertenencia al grupo de palmereos de Antonio González "el Pescadilla". Su unico punto débil es su incapacidad para dar saltos, debido a una vieja secuela de guerra, que suple sabiamente con algunas llaves totalmente demoledoras, y algún que otro kilo de grasa que le sobra.

FLYING TORPEDO



→↘↓↙←↖ + A

ETERNAL FLAME



↓↘→ + A

TODO UN CLASICO EN NEO GEO

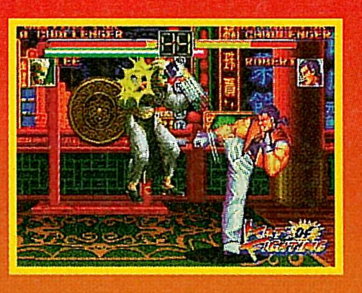




ART OF FIGHTING supuso todo un hito en arcades de lucha en su lanzamiento para ***Neo Geo*** y recreativas. Por primera vez se usaba la técnica de zoom en juegos de este tipo, dotando a la acción de un dramatismo y una espectacularidad nunca vistos. Los sprites de los luchadores eran descomunales (lo que le valió malas críticas en algunas revistas inglesas –¡pobres mentecatos!–).

El aspecto sonoro es impresionante, con deliciosas melodías orientales mezcladas con asombrosos efectos de sonido. Pocos juegos de lucha han podido reproducir tan bien la contundencia de los puñetazos y golpes como esta obra maestra de **SNK**. Por cierto, la segunda parte en ***Neo Geo*** está al caer...¿Será tan buena como el original?

















CONTROLES PARA TODOS



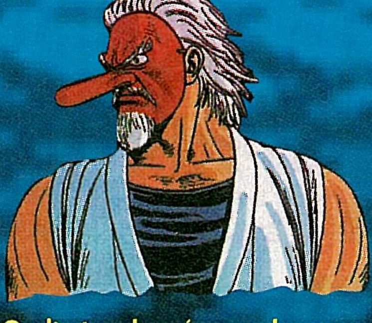
Con la llegada de los mandos de seis botones, el control de los juegos de lucha para ***Mega Drive*** se ha visto bastante aliviado. De los escasos tres botones de FATAL FURY hemos pasado a los seis que pueden utilizarse en STREET FIGHTER II Champion Edition o este ART OF FIGHTING.



MR. KARATE

HAOW KEN

→←↙↓↘→+A



Oculto tras la máscara de uno de los diablos del folclore japonés (el demonio Tengú), este fantástico luchador es el mas rápido y fuerte de todo el juego. Supera la rapidez, la fuerza y la técnica de Ryo y Robert. Domina como un maestro la técnica KYOKUGENRYU... Hum, ¿acaso detrás de la máscara se esconde el padre de... ?

RYU GEKI KEN

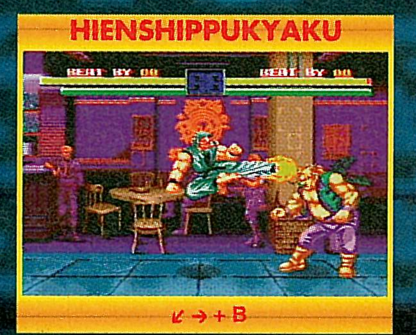
↓↘→+A

RUMIKO KEN



→↓↘+A

HIENSHIPPUKYAKU



↙→+B



ZANRETSU KEN



→←→+C



▲ En el modo de do... nuestras ... amigo, un vecino, ... podremos elegir el ... número de rounds ... donde luchar, entre los ocho ...

COMENTARIO

THE SCOPE

Debo reconocer que siento verdadera devoción por este arcade. Por eso he de reconocer que ART OF FIGHTING para ***Mega Drive*** cuenta con los ingredientes que nos hicieron idolatrar el programa de **SNK**. Todo gracias al acierto de la gente de **Sega**, que ha sabido suplir adornos en beneficio de la jugabilidad. Los personajes son manejables y dinámicos, las magias salen siempre y los luchadores guardan un enorme equilibrio, que creo que es la palabra clave del éxito de esta entrega. Por último, no os perdais la nariz del enemigo final Karate, aunque la de Némesis es aún más grande y apunta a Júpiter.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 90

▲ La intro y las secuencias intermedias están incluidas en el juego.

GRAFICOS 92

▲ Fondos muy cuidados incluyendo el suelo en 3D.
▼ La ausencia del zoom de la máquina.

SONIDO 84

▲ La música y los efectos sonoros son realmente buenos.

JUGABILIDAD 90

▲ Tan jugable y devertido como la máquina original. Poder usar mandos de seis botones.

DURACION 91

▲ Aún cuando hayas acabado el juego siempre te queda el modo de dos jugadores.

GLOBAL 92

Art Of Fighting es un fantástico Beat´em Up que entusiasmará a los seguidores de la máquina original.



THE CHAOS ENGINE



PRECIO LO QUE IMAGINAS

POR MICROPROSE

DESDE MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORDS
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

25.000

ORIGEN

CHAOS ENGINE fue programado orignalmente para *Amiga* por los Bitmap Brothers.. La conversión es obra de Spectrum Holobyte.

CONTROLES

El control pad controla los movimientos del jugador y, con el botón del fuego pulsado, puedes definir la dirección del disparo.

- **A** ARMA DE FUEGO
- **B** USAR ITEM
- **C** CAMBIAR ITEM
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Diaspara como una bestia a través de las 16 zonas de juego, al tiempo que descubres habitaciones ocultas repletas de llaves.

Diecisiete de Septiembre de 1878:
"Mi cronómetro me informa que este ingreso ha sido hecho a las 4:33 am. Sólo he necesitado doce agotadoras horas en el laboratorio tratando de resolver lo que espero sea el último problema con el Motor de Transporte. Previamente, cada manifestación dentro del contínuo espacio-tiempo había sido deformado ligeramente, así que los elementos de la máquina, e incluso la mente del usuario, había contaminado el plano circundante. Remendándolo con los Anillos de Reemplazo espero haberlo resuelto."

Dieciocho de Septiembre de 1878.

"11:20 am. A pesar de dormir a intervalos, volví al laboratorio muy temprano esta mañana. Pensaréis que después de tantos años de investigación mi entusiasmo infantil habra desaparecido, pero estoy tan cerca..."

"9:25 am. Los problemas de ayer con el Motor no han sido solventados, me temo, ya que permite el transporte temporal y espacial a través de una serie de nodos, que unen los planos de cada zona dimensional. Hoy he viajado a través de muchos de esos planos para observar los efectos de mis modificaciones. En vez de inhibir la contaminación, al revés, es más pronunciada. Las criaturas dentro de los planos han desarrollado impulsos viscerales y violentos. El paisaje tiende al caos, y el contínuo espacio-tiempo degenera por horas, lejos de mi habilidad para arreglarlo."

Diecinueve de Septiembre, ?

"Estoy atrapado por el Motor. Se situa en el centro de cuatro planos. Este ingreso, seguramente el último, no está fechado: el tiempo no significa nada dentro de Chaos. Si alguien conoce el modo de destruir el motor que lo haga. Cierra los nodos de cada plano, y encuentra la máquina infernal. Te lo ruego.

'Fdo.: Baron Ilias Fortescue.



▲ El estilo COMMANDO de este cartucho es más que evidente y muy saludable.





▲ La mano que mece la cuna, a la derecha, pide explicaciones a nuestro héroe de su comportamiento.

COMENTARIO



I.M. PREDATOR

Básicamente, este CHAOS ENGINE es un juego personal, nacido de la brillante inspiración de los Bitmap Brothers para *Amiga*. Recordando cosas como SPEEDBALL 2, GODS, CADAVER o XENON 2, es lógico que nuestro respeto hacia esos magos del bit se haga patente. Este cartucho rememora, con nítidas interferencias actuales, los clásicos como COMMANDO y GAUNTLET en una misión repleta de personajes, disparos y excentricidades técnicas singulares. Disparar con este cartucho entre este cúmulo de espectaculares escenarios es un goce sólo superado por el recuerdo de sus progenitores. Este cartucho no es de consumo público. Sólo para mitómanos de los Bitmap.





LOS INGENIEROS...

Seis curiosos seres ofrecen sus servicios para destruir el Motor del Chaos. Cada uno posee un arma diferente y un completo perfil de batalla. Inevitablemente, lo que sobra en unos falta en otros.

...Y SUS ATTRIBUTOS



HABILIDAD
El nivel de habilidad limita el valor energético de las armas e *ítems* que el personaje lleva.

SALUD
Cada punto de salud permite a tu personaje recibir un disparo enemigo.

5

VELOCIDAD
Velocidad de movimiento del jugador.

SABIDURIA
Sólo afecta a los jugadores controlados por la CPU. Cuanto más elevado mejor para nuestro objetivos (evidentemente).

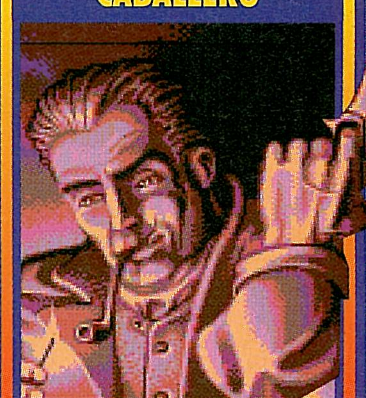
PODER DE ARMAMENTO
Afecta al radio de disparos, a la cantidad de munición y al poder de cada arma.

BANDOLERO



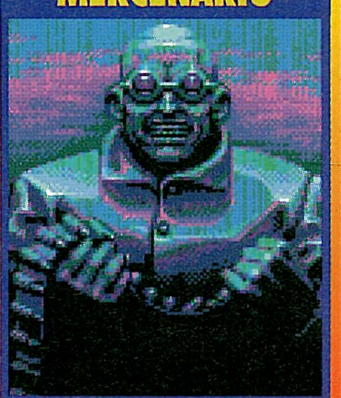
Su rifle tiene un poder medio, pero un gran alcance. Es muy rápido haciendo cábalas y crucigramas..

CABALLERO



Su pistola de fuego es muy poderosa pero su salud es limitada. Haz que tome muchas vitaminas.

MERCENARIO



Efectivo en todo es el líder de la banda. Tiene una ametralladora que desmaquilla al más pintado.

CIENTIFICO



Es el más inteligente pero también el más débil. Posee una pistola láser de diseño propio que fabricó de joven.

BESTIA



¿Qué puedes esperar de este hombre que es pura fuerza? Tan inteligente como una cebolla panza arriba.

ZAPADOR



Un personaje increíblemente carnicero con un cañón parteburras de inmensas proporciones.

PAISAJES EXOTICOS

El paisaje de Chaos se desarrolla en 16 niveles, con cuatro tipos de escenario. El juego empieza en un paraje rocoso, con mesetas y estanques de fango cruzados por puentes. Enemigos mutantes se esconden en agujeros dentro de las rocas, e incluso, aparecen repentinamente. Los últimos niveles se desarrollan en un misterioso escenario de laberintos urbanos y en la mansión derruida de Fortescue.



▲ *La entrada a la cueva de Alí Baba es un enigma de inmensas proporciones.*



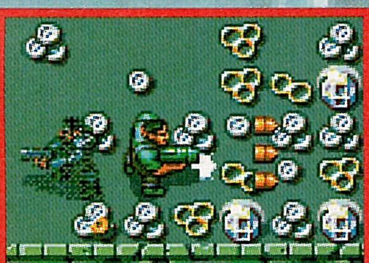


COMENTARIO



La versión *Amiga* de este juego nunca me pareció gran cosa (el scroll era horrible, no era nada original, y era tan aburrido como el resto de programas de los Bitmap Brothers),pero ahora que lo veo en *Mega Drive,* lo cierto es que el conjunto ha logrado interesarme. La mano de los programadores de Microprose se nota bastante, sobre todo por la menor brusquedad del scroll, y algunos detalles realmente interesantes mejoran bastante la calidad técnica del juego, sin olvidar, eso sí, algunos logros del original como los preciosos tonos metálicos de los gráficos. En cuanto al juego en sí, lo que más me llama la atención de CHAOS ENGINE es la sabia combinación de *Shoot´em Up* e inteligencia. Esto permite que la acción no se convierta en un simple "dispara a todo lo que se mueva". Lo cuál es de agradecer.



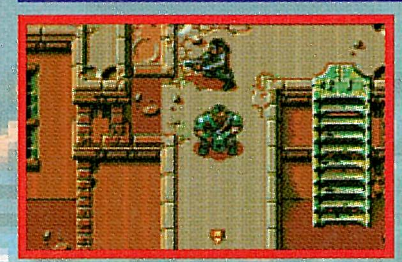




PUENTES PERDIDOS

La naturaleza caótica del juego contiene ciertos elementos de puzzles. A menudo el camino está bloqueado por barreras naturales, pero si vuelves sobre tus pasos encontraras manojos de llaves que, mágicamente, alteran el paisaje. Normalmente hay varios caminos en cada nivel, dependiendo de qué monstruos elimines, qué items cojas y qué ruta tomes. Algunas veces los obstáculos deben ser atajados de un modo particular si queremos progresar, como por ejemplo, disparar a la base de un pilar de granito.

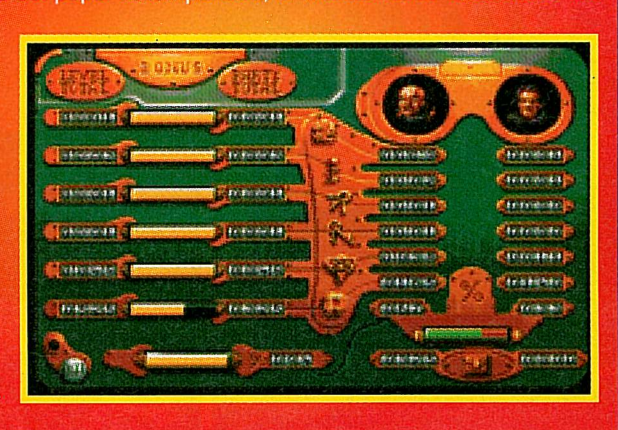






COMPETICION A DUO

El juego está diseñado para dos jugadores. Incluso si estás jugando sólo, el ordenador provee un compañero (lo quieras o no). Aunque el juego es cooperativo, tú y tu compañero seréis puntuados, dependiendo del papel desempeñado, al finalizar cada fase: desde las puertas abiertas hasta los enemigos eliminados sin olvidarnos de los típicos bonus o el porcentaje total de juego que hayamos completado.





PRESENTACION 80

▲Una bonita intro, además de la opción del nivel de dificultad.

GRAFICOS 85

▲Buenos decorados, acompañados de sprites bien definidos. El scroll ha sido mejorado respecto del original.

SONIDO 80

▲Aunque no es Yuzo Koshiro, la música cumple bien su papel y es una de las mayores virtudes del juego.

JUGABILIDAD 84

▲Fácil de jugar, engancha a las primeras partidas, gracias a su desarrollo a la usanza deCOMMANDO.
▼La ligera realentización que sufre en ocasiones.

DURACION 83

▲Además de la posibilidad de jugar con los seis personajes, el nivel de dificultad es bastante alto
▼Sólo para los amante de los *Shoot´em Ups.*

GLOBAL 82

Aunque divertido, a THE CHAOS ENGINE le faltan unos pequeños detalles para ser el *Shoot´em Up* decisivo para *Mega Drive.*







PRESENTACION 58
Por increíble y cómico que parezca, es lo mejor del juego.

GRAFICOS 18
Si añorabas los viejos gráficos de la consola Atari...

SONIDO 32
El Anticristo hecho banda sonora. Repulsión inmediata.

JUGABILIDAD 12
Malo, incontrolable, aburrido... y aún queda más.

DURACION 10
Jugar durante 10 minutos es todo un reto para los estómagos mas fuertes.

GLOBAL 13
El mejor calzador de ruedas que podrías buscar para tu coche.

GUNSHIP

En la redacción de **MEGA SEGA** comentamos juegos por que nos gustan. Pero, algunas veces, los comentamos por que no nos gustan. Y en pocas ocasiones, lo hacemos por que nos hacen reir (por no decir algo peor). Llamarnos crueles o despiadados pero algunas se merecen una patada con botas de clavos.

Hablando de otro tema, GUNSHIP ya está a la venta para ***Mega Drive***. Promete una rápida acción de combate, con impresionantes fases en 3D y un *shoot' em up* de *scroll* horizontal. ¿Es éste el deseado simulador de los fans de los helicópteros Apache? Hmmmm, creo que debemos abrir el cartucho y echar un vistazo, la sorpresa será mayúscula...

COMENTARIO



THANATOS

Desde el desafortunado (y por suerte no distribuido en España) AFTERBURNER III de ***Mega CD*** y su colega el G-LOC, no habia visto un detritus aéreo de la magnitud de este GUNSHIP. Incluso la fase de la propulsión aérea a chorro estomacal del reciente REN & STIMPY tiene mas emoción y realismo que este pastiche lamentable de fases de simulador y arcade, con la calidad técnica de un RPG búlgaro para el ***ZX-81*** y la carga adictiva del Carmen Sandiego en la Baja Sajonia. Los programadores de **US Gold** deben estar en sus horas bajas para producir un cartucho tan lamentable y chicharrero.

ARMAS DE FUEGO

Atacas y desciendes. En la fase 3D los objetivos aparecen como enormes bloques en el horizonte, pero rápidamente toman la forma de algo parecido a un helicóptero. Utiliza los misiles para destrozar tantos como puedas encontrar.





FUERZA CICATERA

Cuando llegamos a nuestro objetivo, la pantalla cambia a un *shoot' em up* de *scroll* lateral bastante extraño. Como en los juegos de THUNDERFORCE, nuestra misión es recorrer el decorado en busca de víctimas propiciatorias.









COMENTARIO

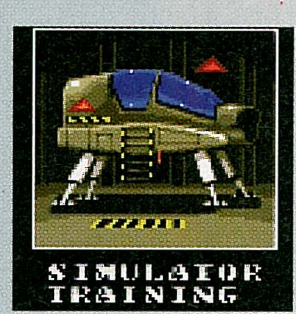


C.Y. KOCINSKI

Creo que lo peor de todo no es que una casa de prestigio como U.S. Gold pueda hacer juegos de esta clase, ni siquiera que la gente de Microprose, que acostumbra a realizar programas de gran calidad para nuestros *PC's*, le haya dado la licencia. Lo realmente triste es que alguien trate de engañar al consumidor prometiendo el oro y el moro con un simulador de gran éxito en otros tiempos, versionado de una manera tan lamentable y nociva para el usuario. Hay que evitar estos engaños.

ENSEÑAME EL CAMINO A CASA

Antes de que empieces la misión, puedes escoger el excitante camino a través de las instalaciones enemigas, que culmina en la bandera. El único límite a tus actividades es la gasolina (así que para en todas las "gasolineras" que puedas). Es realmente triste que alguien pueda comprar este juego, de verdad.









Aunque meter una pequeña pelota blanca en un diminuto agujero después de golpearla con diversos palos de madera y metal pueda parecer absurdo, éste es un deporte que mueve masas y cantidades enormes de dinero. De todas maneras hace tiempo que EA inicio la saga PGA cosechando toda clase de éxitos gracias a su gran calidad y parecido con la realidad de este deporte. Desde luego, los amantes del golf tienen una cita obligada con este cartucho.

Después de un gran éxito con PGA TOUR GOLF y de una importante mejora con PGA TOUR GOLF II, ahora aterriza en nuestras consolas esta nueva entrega que, sin introducir cambios importantes, contiene cinco nuevos campos. Escusa suficiente para comprar el cartucho.

Esperemos que llegue pronto la cuarta entrega protagonizada por celebridades y con los mejores campos del mundo. Pero lo que esperamos nunca se les ocurra es sacar un PGA MUTANT LEAGUE GOLF o nos veremos sumidos, los mitómanos de la cosa, en una profunda depresión.

COMENTARIO



NEMESIS

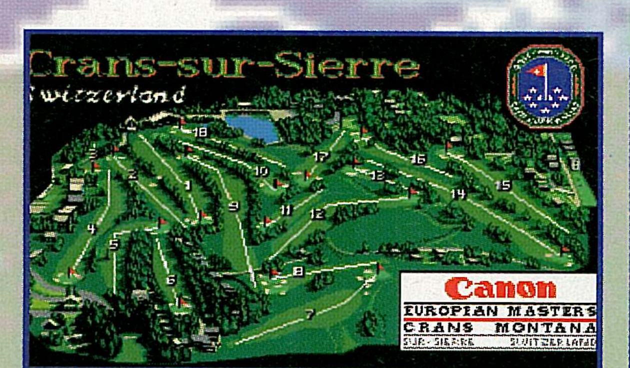
Si tuviera que elegir el mejor juego deportivo producido para *Mega Drive*, personalmente me decantaría por PGA TOUR GOLF, el mejor simulador de Golf aparecido para consola y el único que sigo jugando después de tres años. Si la primera parte era el modelo a seguir y la segunda la innovación, esta tercera es la culminación. Al gran menú de opciones de las otras dos partes, ahora hay que añadir algunos hallazgos realmente brillantes como la oportunidad de batirte codo con codo con profesionales de la talla de Ballesteros y Olazabal, o el nuevo modo Skins Challenge. Tanto si tienes el PGA original, como la segunda entrega, no debes dejar escapar este PGA EUROPEAN TOUR. No te arrepentirás.





DOS BAJO PAR

Las principales mejoras de este programa son los cinco nuevos recorridos. El juego te lleva ahora desde Suiza hasta España (cada vez somos más internacionales en esto de los videojuegos). Echemos un vistazo...



CRANS-SUR-SIERRE

Situado en medio de los Alpes Suizos, este precioso campo, rodeado de cabras, está al amparo de la inclemencias del tiempo. Campo relativamente fácil y corto, debido a la geografía montañosa de la zona. Ten cuidado con la nieve. Cuando en Suiza nieva es que nieva de verdad.

LE GOLF NATIONAL

Localizado a unas pocas millas de París (que bien vale una misa), este campo francés es la sede del Open de Francia. Un campo muy moderno realizado hace pocos años y extremadamente grande. Para los profesionales es uno de los retos más difíciles por los que tienen que pasar.



Tony Johnstone must make this shot to halve the hole





FOREST OF ARDEN

Uno de los campos más grandes del mundo. En este escenario británico los pares cinco son endiablados y necesitarás al menos tres golpes para llegar a *green*. No olvidéis que los ingleses son los inventores de este deporte y cuando hacen un campo lo hacen a conciencia. Muy difícil.



▲ *Equipaciones de lujo; caza, sauna, golf. Un buen hotel.*

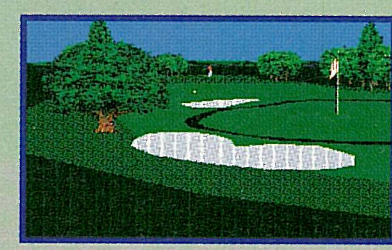
WENTWORTH

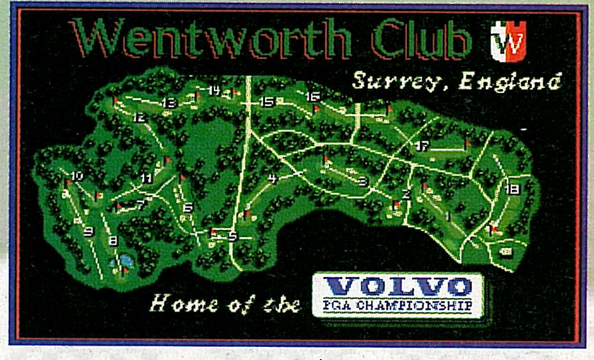
Otro de los grandes campos británicos y además Sede del PGA Europeo desde hace muchos años. Extremadamente difícil en alguno de sus hoyos, especialmente los dos últimos. Campo de gran longitud, adivina por qué al lado de los hoyos se encuentra aparcados multitud de Range Rover (ja,ja).

VALDERAMMA

Representación ibérica de lo que podemos hacer en el golf (tenemos dos de los mejores jugadores del mundo). Uno de los mejores campos de golf del mundo por su dificultad y dureza. El hoyo 17 te hará llorar como un niño si te escoras excesivamente a la izquierda. ¡Olé!







▲ *Parece uno de los mundos del archiconocido POPULOUS.*

A JUGAR

PGA EUROPEAN TOUR contiene un gran número de modos de juego, cada uno de los cuales puede ser jugado hasta por cuatro humanos.

SKINS CHALLENGE: Si quieres conseguir dinero fácil, éste es tu juego. Esta opción consiste en jugar contra otros jugadores, hasta un máximo de tres, hoyo a hoyo. Si utilizas menos golpes que el resto te habrás embolsado 5.000 libras.

MATCHPLAY: Dos jugadores humanos entran en un sistema de liga contra los profesionales controlados por la computadora. Básicamente, tres rondas te separan de una buena cantidad de dinero (además en libras esterlinas).



PRACTICE ROUND: Lo de siempre. Para entrenarte en el manejo de los palos, *drives* y demás inventos.



SHOOT-OUT: Esta disciplina consiste en jugar contra otros tres jugadores (pueden ser humanos o no). Ronda a ronda, el jugador que necesite más golpes para terminar cada hoyo será eliminado. Finalmente sólo quedará uno que , a la fuerza, ha de ser el campeón. En caso de empate en un hoyo la igualdad se romperá a un sólo golpe y ganará la bola que quede más cerca del hoyo.

TOURNAMENT PLAY: En el modo torneo, juegas contra 60 contrincantes durante 18 hoyos y a cuatro vueltas. El que gane se convertirá, a buen seguro, en millonario.



CHEMA, VOY A POR TI

Una vez que hayas arrasado a tus compañeros de juego, PGA EUROPEAN TOUR tiene otras opciones para poder divertirnos más. En todas ellas podemos escoger a diez jugadores profesionales, actualmente en activo, incluyendo a Bernhard Langer, Ian Woosnam y Chema Olazábal. Cada uno supone un gran reto, pero parece que hay un jugador más fácil que el resto : Sandy Lyle. Debe ser por que estos escoceses son un poco tímidos con el gasto y ni siquiera compran buenos palos.



▲ *Ian Woosman contándonos, en exclusiva, el cuento de Caperucita y el Lobo.*

COMENTARIO



C.V. KOCINSKI

No puedo ocultarlo: PGA TOUR GOLF II ha sido siempre mi juego favorito para la grande de **Sega**. Tras varios meses jugando contra Javier Pinedo, comentarista golfístico de C+y enorme conocedor de este deporte (además de asesor en este texto), encontramos que el programa podía ser mejorado. Ahora, meses después, tenemos una nueva entrega con más opciones, un sonido mejorado y nuevos campos para descubrir que divertirán infinitamente sin muchos problemas. En estos momentos soy feliz y seguro que Javier Pinedo también. Supongo...

PRESENTACION — 93

▲ Opciones a mansalva, que van desde practicar nuestro *drive* hasta entrar en el gran torneo. Además, puedes elegir todo tipo de palos e incluso a tu oponente.

GRAFICOS — 90

▲ La animación del golfista es más rápida y suave que en anteriores entregas. El movimiento de la bola, por otra parte, es bastante realista.

SONIDO — 60

▲ Ron Hubbard vuelve a deleitarnos con una versión mejorada de la melodía original del primer PGA.
▼ Se echan en falta mas efectos sonoros a lo largo de las partidas.

JUGABILIDAD — 93

▲ Nunca el dicho "Fácil de aprender, difícil de dominar" ha venido más a cuento que con este soberbio cartucho. Jugabilidad eterna.

DURACION — 95

▲ Los cinco campos y la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores a la vez hacen de PGA EUROPEAN TOUR un juego para disfrutar durante meses.

GLOBAL — 94

Electronic Arts ha mejorado lo inmejorable. PGA EUROPEAN TOUR es el mejor juego de golf disponible en el mercado y una compra esencial para los amantes de los cartuchos deportivos.



NBA SHOWDOWN 94

Esta *review* representa un nuevo asalto a la comunidad de juegos de baloncesto para ***Mega Drive***. Esta claro que el baloncesto es un deporte de masas y que además gusta en todo el mundo (incluido en Villaberzas, pueblo natal de The Scope). En este caso, **EA** ha puesto lo mejor que tiene para recordar dos de sus últimos títulos de más éxito: BULLS VS LAKERS y TEAM USA BASKETBALL.

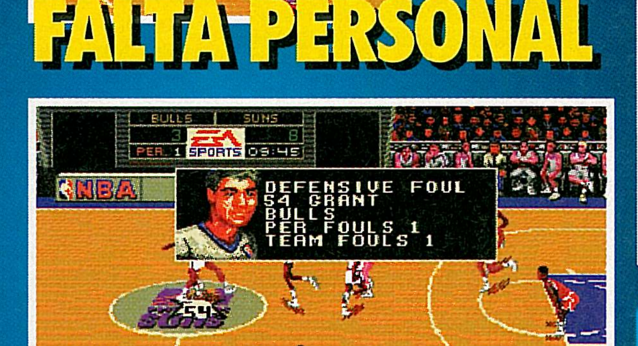
El enfoque es definitivamente serio, con un equipo completo y todos las formaciones de la NBA, con cada uno de los jugadores medido, pesado y listado (si consigues aprendértelos todos serás una auténtica biblioteca NBA).

HECHO A MANO

Siguiendo con la tradición de **EA Sports**, el juego tiene una amplia gama de opciones, permitiendo personalizar el juego al máximo. Hay *playoffs*, partidos de exhibición de cualquier duración y pantalla de estadísticas.



FALTA PERSONAL



Las ilegalidades del deporte parece que obsesiona a los realizadores de SHOWDOWN. Cada una de las transgresiones de este deporte como cargar, pasos o violaciones de tiempo, han sido incluídas.

COMENTARIO



DE LUCAR

El problema al que van a tener que enfrentarse todos los juegos de baloncesto desde ahora en adelante se llama NBA JAM. La calidad de este programa hace que juegos como NBA SHOWDOWN, que técnicamente no está nada mal y a la hora de jugar muestra excelentes maneras, parezcan un tanto fríos o poco espectaculares. Lo que, por justicia, no debe pasar inadvertido en este programa de Electronic Arts **son opciones tan asombrosas como jugadas ensayadas en ataque y defensa al estilo de los juegos de fútbol americano, la actualización de los protagonistas y sus estadísticas, la animación de algunos jugadores y sus mates, etc. No sería por tanto muy exagerado denominar a este programa como el mejor baloncesto cinco contra cinco para *Mega Drive*.**



COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Si antes comentaba que HYPERDUNK llegaba en mal momento, podéis imaginaros cuales son las circunstancias que rodean el lanzamiento de este cartucho. Si queréis que vaya al grano y cuente/cante las excelecias del señor SHODOWN os diré que este juego debe estar inacabado (y es que hay cosas que no se explican). El scroll tan lamentable (no así el de la cancha), los movimientos de los jugadores tan agónicos que pierden el resuello y el equilibrio a las primeras de cambio, y la falta de movilidad y espacio a la imaginación son unas trabas tan enormes que sólo puedo recomendar la compra, adquisición o préstamo de NBA SHODOWN´94 si estuvieran agotados NBA JAM o HYPERDUNK, amén del resto de simuladores. Este cartucho es como el que se compra una moto y llega a su destino mucho antes andando. Penoso.



PRESENTACION	**88**
Toneladas de estadísticas y porcentajes.	
GRAFICOS	**55**
Gráficos simples, sosos y mal animados.	
SONIDO	**65**
Buenos efectos sonoros, aunque el resto...	
JUGABILIDAD	**60**
Como todo en esta vida, habrá alguien que le coja el gusto.	
DURACION	**62**
Más difícil que hecho a posta.	
GLOBAL	**58**
¿A quien se le ocurre sacar un juego así a estas alturas? Patético.	



PRECIO ADIVINALO

POR DOMARK

FORMATO CARTUCHO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUES: PASSWORDS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ENORME

1ª PUNTUACION

NIVEL 3

ORIGEN

Programado para los ordenadores PC, PRINCE OF PERSIA tiene versiones para todas las consolas existentes.

CONTROLES

Controlar los movimientos del principe es un dificil arte en el que se usan las cuatro direcciones del pad, combinadas con los botones para hacer que corra, salte o trepe.

- A TREPAR
- B SALTAR
- C SALTAR A LA COMBA
- S PAUSA

COMO JUGAR

Guia al principe a través de las diferentes mazmorras que componen el palacio del malvado Jaffar, en busca de la princesa.

PRINCE O

Cuenta la leyenda (tirulí, tirulí - magnífico resonar de trompetas) que hace muchos, muchos años, en el idílico reino de Sobacoh Suderosoh gobernaba un buen Sultán, el gran Abú Dhedo-Ghordo. Con justicia, bondad y algo de gases, este simpático hombrecillo controlaba los destinos de su pueblo, sin sospechar que su mano derecha, el malvado Visir Jaffar, estaba organizando un complot para echarle del cargo. Algo que no tardó en suceder, ya que durante una visita de estado del Sultán en un país vecino, Jaffar tomó el control del ejército y se hizo con el poder a las pocas horas. En la mayoría de los casos, la historia acabaría aquí, pero en esta ocasión el destino estaba en contra del tirano. Debido a su humilde pasado, Jaffar no podría ser coronado Sultán a menos que se casara con la hija de Abú, una preciosa joven de carnes prietas y negros cabellos. Esta, por supuesto, dijo que nones, por lo que fue encerrada en lo alto del palacio y su novio, Alí Ghandul, conducido a lo mas profundo de las mazmorras.



EL AS DE ESPADAS

Las mazmorras y las otras dependencias del palacio están protegidas por distintos tipos de guardias y soldados, todos ellos armados con enormes cimitarras. Si no quieres mancharles el uniforme con tu propia sangre, lo primero que debes procurarte es una buena espada, oculta en el final de la primera fase. Una vez que la tengas podrás enfrentarte cara a cara con los guardias. Maneja el acero con algo de habilidad... ¡Ghandul!







▲ *Si Alí Ghandul no perdiera tanto tiempo en contemplar su espada otro gallo le cantaría.*

COMENTARIO



Aunque un poco tarde ya en comparación con las versiones de otras consolas, los usuarios de *Mega Drive* por fin podemos disfrutar del encanto y duende de todo un clásico cómo es PRINCE OF PERSIA. De hecho los poseedores de un *Mega CD* ya pudieron disfrutar (para su desgracia) hace medio año con una horrible y peluda adaptación, bastante inferior a esta de cartucho. Porque este PRINCE OF PERSIA de Domark no sólo es mejor que su homónimo de CD, si no que deja atrás a las vetustas versiones de *Amiga*, *Pc* e incluso supera gráficamente a la de *Macintosh*. Como único punto negativo hay que destacar la música, tan insinuante como plomiza

LA GRAN RATONERA

Los mayores peligros que se te pueden plantear en PRINCE OF PERSIA no provienen ni de los soldados ni de Jaffar...si no de las numerosas trampas dispersas a lo largo y ancho del palacio, con el fin de pararle los pies a cualquier intruso. Para empezar, el suelo está repleto de baldosas falsas, capaces de ceder ante el peso de una mosca embarazada. Una caída al piso inferior significa la pérdida de una unidad de energía, en tanto que si caes sobre un suelo de pinchos la muerte es instantánea. Otras, por ejemplo, están situadas en el techo y son la entrada a numerosos pasadizos secretos y habitaciones ocultas. Los pinchos son fáciles de sortear mientras Ghandul camine sobre ellos con un mínimo de cuidado. Pero la trampa que se lleva la palma en cuanto a ingenio y crueldad son las cuchillas, capaces de seccionar el cuerpo de nuestro héroe en décimas de segundo.





EL GORE AL PODER

En esta era de censura consolera y escándalos paternales (recordad el MORTAL KOMBAT), ver sangre en un videojuego llama bastante la atención. Lejos de dejarse llevar por esa lamentable ola de moralidad que han seguido el resto de compañías, **Domark** ha decidido mantener algunos detalles sangrientos del original de PC. Si no lo creéis, echad un vistazo al cuerpo de Alí Ghandul tras pasar por una de las cuchillas.

▲ ¿Hacia qué lado habrá caído la cabeza?

EL PRINCIPE ATLETA

PRINCE OF PERSIA fue, hace ya años, el primer juego en digitalizar los movimientos humanos y adaptarlos al protagonista (si exceptuamos al genial KARATEKA, del mismo Jordan Mechner). El príncipe puede correr, saltar, trepar, agacharse, colgarse de una cornisa, luchar a espada, andar de puntilla, etc. Un montón de acciones distintas que precisan un buen manejo del pad de control.



INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

COMENTARIO

J.L. SKYWALKER

Por definición, nuestras intenciones siempre son justas y esperamos corresponder con nuestra opinión a las espectativas. PRINCE OF PERSIA ha llegado sin hacer ruido, poco a poco y llevando la contraria a las voces que vaticinaban versiones parecidas a las del horroroso, abominable y simplón compacto para Mega CD. En esta versión mejorada, Domark, nos ha obsequiado con unos gráficos preciosos, muy coloristas, y una jugabilidad de la que siempre ha hecho gala este juego diseñado originalmente por Jordan Mechner. Este cartucho, por tanto, tiene un precedente claro en la adaptación para SNES de Masiya, que lo hace recomendable a los que busquen experiencias nuevas o a los viejos del lugar que saben de qué va y como se usa. PRINCE OF PERSIA para Mega Drive es un gran cartucho. Muy recomendable.

PRESENTACION 87

▲Las escenas de presentación son realmente alucinantes, con un uso del detalle y las sombras nunca visto en *Mega Drive*.

GRAFICOS 90

▲Todo lo referente a los gráficos (decorados, animación del personaje y presentación) son alucinantes y superan con creces a las anteriores versiones de otros sistemas.

SONIDO 81

▲Buenos efectos sonoros.
▼Como en las demás versiones del juego, uno acaba hasta el gorro de la música.

JUGABILIDAD 89

▲El príncipe tiene un gran número de habilidades y movimientos que dominar.
▼El control es un poco difícil en algunas ocasiones.

DURACION 85

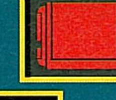
▲Hay una gran número de habitaciones y rutas secretas, además del gran nivel de dificultad.

GLOBAL 88

La espera ha merecido la pena. PRINCE OF PERSIA *MD* es un gran juego y una de las mejores versiones de cuantas se han realizado. Quizás se echan en falta unos cuantos niveles más.



1-2 JUGADORES



PRECIO NI MUCHO NI POCO

POR EA

DESDE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: NI FLORES
NIVELES:1
RESPUESTA:BUENA
DIFICULTAD:
MEDIO/FACIL

1ª PUNTUACION

QUINTA ZONA

ORIGEN

Tomando como origen el desarrollo del ROAD RASH, SKITCHIN sustituye las motos por skaters o patinadores.

CONTROLES

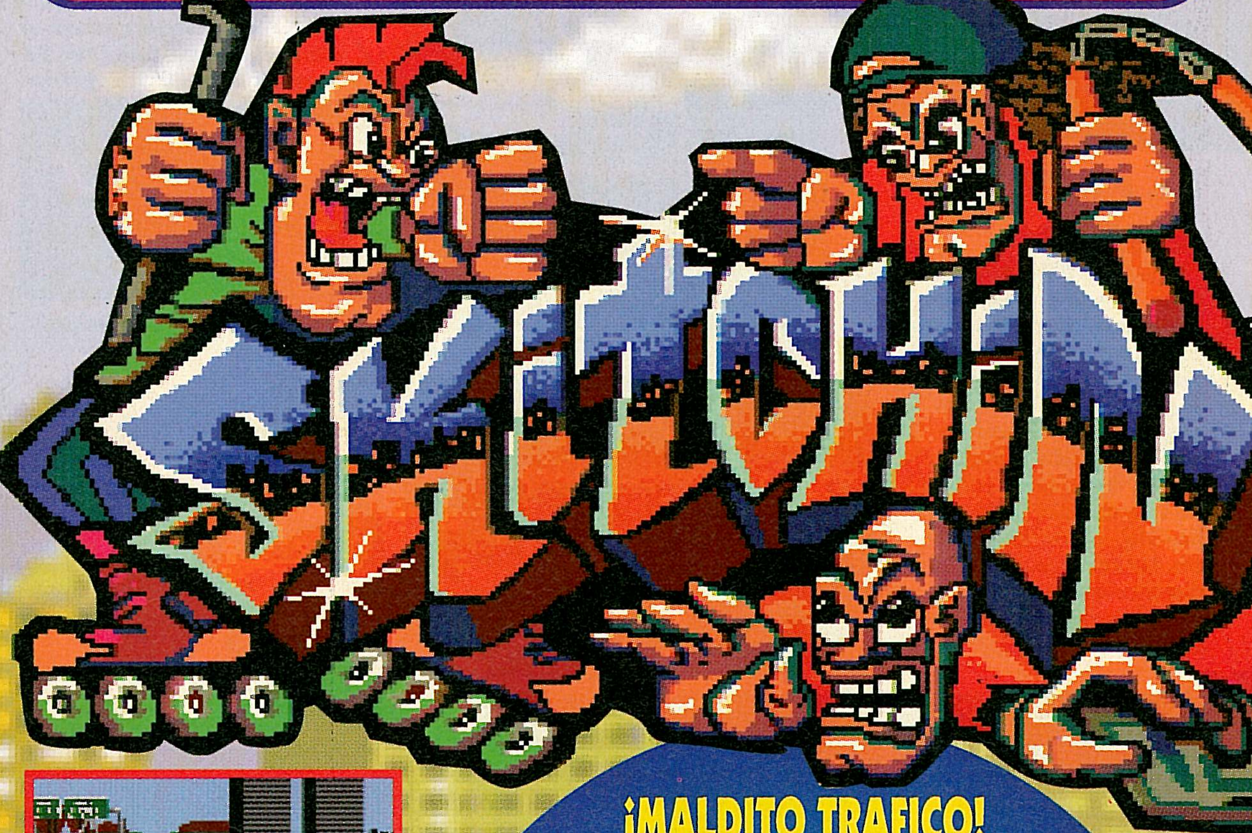
El control pad controla los movimientos del jovenzuelo de izquierda a derecha, mientras que arriba y abajo se usan sólo cuando salta.

- **A** Agarrarse/soltarse de los coches.
- **B** Mover las ancas
- **C** Puñetazo
- **S** Pausa/seleccionar el arma

COMO JUGAR

Patina en veinte ciudades distintas saltando rampas, adelantando coches y golpeando a tus competidores.

Hace ya unos añitos, cuando la ***Mega Drive*** estaba en pañales (odio esta frase hecha), **Electronic Arts** sorprendió a propios y extraños (de nuevo la frasecilla ingeniosa) con un juego de carreras diferente, divertido y especialmente violento: ROAD RASH. La trama no iba de complots internacionales, ni raptos de hijastras, ni sobre doctores chiflados intentando cambiar el agua del planeta por vino moscatel...la cosa era tan simple como un grupo de amigos que, al galope de sus motos, se lanzaban a la carretera dispuestos a golpearse con barras de acero, apostando sobre cuál de ellos iba a seguir conservando el pellejo al acabar el día. Ahora, la misma compañía, **EA**, ha cambiado los motoristas por patinadores, las montañas por ciudades, los duros por pesetas, y ha dado a luz SKITCHIN (o cómo vender la misma idea cambiando sólo el título). SKITCHIN nos narra las aventuras de Robertito Rodamiento, un skater de aúpa que, harto de las aburridas clases en el instituto y su trabajo por horas como peluquero de perros, decide ir hacía la aventura e inscribirse en la L.A.P.O (Liga Agrupada de Patinadores Oligofrénicos). Esta organización celebra cada año una competición a lo largo y ancho de los USA, la Piño´s DestroyerRally, donde los patinadores afiliados se lanzan a las calles en una despiadada carrera en busca del primer puesto y el consiguiente beneficio en las apuestas.Esta es la primera competición de Robertito, pero está dispuesto a demostrar que es el rey del asfalto ¿Podrá conseguirlo?



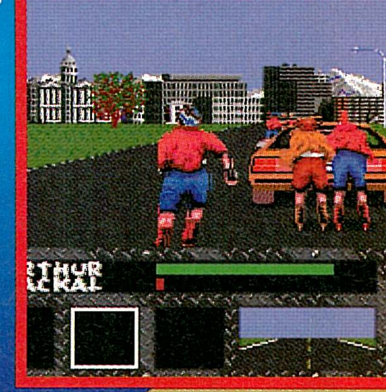


¡MALDITO TRAFICO!

El gran problema al que se deben enfrentar los skaters a lo largo de la carrera, además de las tapas de alcantarilla, es el numeroso tráfico de las carreteras. Los conductores, hartos de las andanzas de estos niñatos sobre ruedas, no frenan precisamente al ver un Skater delante suyo. Deberás tener ojos en la espalda, por que a la que menos te esperas, un turismo de bíblicas proporciones puede dejarte la espalda tan arrugada como el acordeón de Maria Jesús. Esto no quiere decir que el tráfico rodado tenga sólo desventajas...¡Al contrario! Mediante un inocente y cándido empujón puedes estrellar a tus rivales contra los morros de un Taxi que, por supuesto, no frenará. Los coches también puedes utilizarlos para agarrarte a la parte trasera y así coger velocidad. Pero cuidado, porque como te pille la policía en plena operación te puede caer un buen puro.



▲ *¡Menos mal que el conductor de la moto es ciego y no vé mis acertados movimientos!*



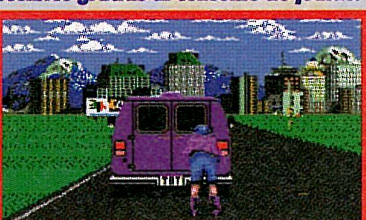




▲ Robertito imitando en pleno juego a una colilla de cigarrillo rubio.

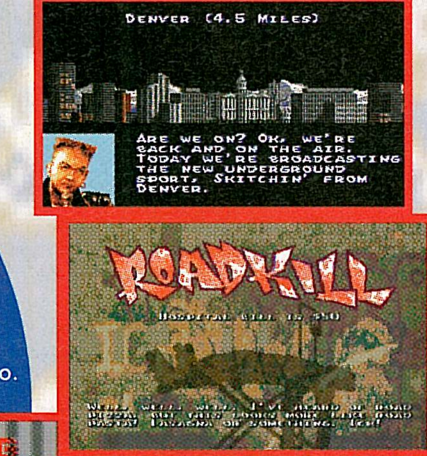


▲ Poses tan excepcionales sólo son posibles gracias al consumo de judías.



SEGURIDAD ANTE TODO

A medida que la competición avanza, y las carreteras vecinales se ven sustituidas por transitadas autopistas, la seguridad de los patinadores peligra más y más, por lo que es recomendable procurarse una buena protección. Para eso está la tienda de material robado de Jacinto Todalech, que es casualmente el cuñado del organizador de la carrera. Jacinto podrá venderte todo lo necesario para acabar la carrera sin que pierdas ningún organo importante en el empeño. Puedes conseguir desde coderas y rodilleras para protegerte hasta otras cosillas, de dudosa procedencia (no nos tiréis de la lengua).







▲ Compartiendo el coche como buenos compañeros



▲ No creáis que todos los skaters tiene esta cara. Nemesis, aunque no lo parezca, suele tener peores pintas.

LA LEY DEL MAS FUERTE

Además de los ítems suministrados (previo pago), por Jacinto y sus colegas, todos los participantes de la carrera tienen la posibilidad de recoger distintas armas en los bordes de la carretera, con los que amedrentar y agasajar a todo aquél que se acerque. En las cunetas también puedes encontrar las siempre socorridas barras de acero y cadenas, látigos, bates de beisbol e incluso pesados ejemplares de la enciclopedia ilustrada Espasa.





▲ Según llegues a la altura de estos compañeros, no dudes en repartir buenas esperanzas con tu puño.

COMENTARIO

NEMESIS

Hay que reconocer que la idea de SKITCHIN es novedosa y original. Que funcione y sea adicitiva es otro cantar, pero original es. Técnicamente es intachable, con unos gráficos que van desde lo correcto hasta lo francamente llamativo, con efectos de scaling a los lados de la carretera y unos movimientos del patinador inmejorables. ¿Dónde reside entonces el problema? Pues que la idea del skater de marras puede pegar bien en otro tipo de juegos, no en uno de carreras como este (pega tanto como la figura de Stallone en una versión del CHESSMASTER). Hombre, el conjunto del cartucho es bastante bueno, con un gran número de opciones, posibilidad de coger armas, sacudir a los otros, pero no aporta nada nuevo que no hayamos visto en las dos partes de ROAD RASH que, para colmo, gastaban la mitad de memoria. SKITCHIN es un buen intento por parte de EA por añadir algo de novedad y frescura a un género tan usado como el de las carreras.
SKITCHIN no acaba de convencer en su totalidad.

MUSICA PARA TUS OIDOS

Al igual que en varios cientos de juegos parecidos, SKITCHIN posee un menú con en el que elegir y ejecutar cualquiera de las 16 melodías que alegran la competición. Todas ellas se encuadran dentro del tipo de música *trash* que tanto gusta a Robertito y sus amigos. El problema radica en que si no eres un fan de este estilo musical, acabarás con los nervios a flor de piel a los cinco minutos. Nosotros mismos fuimos testigos de cómo The Elf, tras dos partidas y después de sufrir varias convulsiones, comenzó a cantar los mejores éxitos de Pablo Abraira.



Esto Discman permite escuchar CD cuadrados.

UN DIENTE, DOS DIENTES, TRES DIENTES

La espectacularidad y el peligro no conocen límites en SKITCHIN. Si ya es arriesgado esquivar el númeroso tráfico, los participantes tienen, además, la ocasión de aumentar su marcador gracias a las numerosas rampas situadas en medio de la carretera. Con sólo pasar sobre ellas, Robertito y cía. podrán surcar los cielos con gráciles saltos, mientras ejecutan peligrosas piruetas bajo la atenta mirada de los jueces. Cuanto mayor sea el riesgo y la calidad técnica de la pirueta, mayor será la puntuación conseguida. Algunas de ellas tiene nombres tan alucinantes como Spread Eagle,Karate Kick o Moebius. Por supuesto, las primeras veces que lo intentes acabarás con las muelas dispersadas por el asfalto.





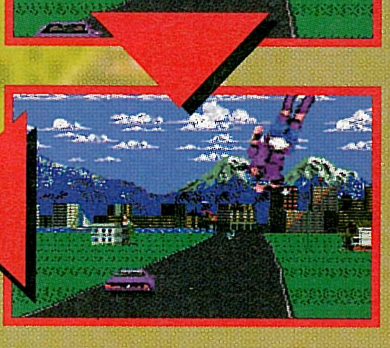
COMENTARIO

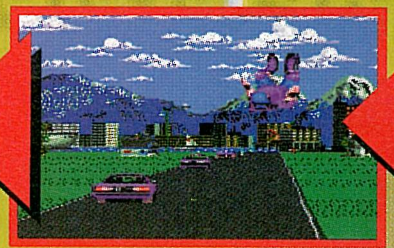


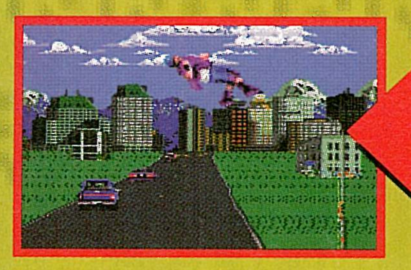
DE LUCAR

SKITCHIN es un aventajado discípulo sobre patines de aquél mítico programa de veloces motos, macarras y carreteras norteamericanas llamado ROAD RASH. Dejando a un lado lo afortunado o no del tema argumental y el desmesurado uso de la violencia que impera en este cartucho, SKITCHIN supera a su antecesor temático en un menú más amplio de opciones de juego y, sobre todo, en su realización gráfica al incorporar un scaling más perfecto en vehículos o edificios y una mayor variedad de escenarios, con detalles realmente increíbles. Pero donde sin duda ha ganado de calle este programa de Electronic Arts **es en espectacularidad y emoción. Ahora la carrera más salvaje de todos los tiempos se corre sobre patines.**









PRESENTACION 85

▲Gran número de opciones, modo de dos jugadores, selección de músicas, sistema de password...y mas opciones todavía.

GRAFICOS 84

▲El patinador está perfectamente animado. Uno de los mayores puntos del juego es el scaling de los objetos de la carretera.
▼Sigue sin superar los fondos del primer ROAD RASH.

SONIDO 80

▲16 melodias diferentes para elegir...
▼...que acaban cansando a los cinco minutos.

JUGABILIDAD 75

▲La mecánica es fácil y sencilla, con lo que te harás con el juego en pocas partidas.
▼El desarrollo es un tanto repetitivo.

DURACION 72

▲La posibilidad de realizar saltos acrobáticos en el aire es bastante entretenida y difícil de dominar.
▼Una vez que te hayas acabado el juego, no tendrás ganas de volver a jugar.

GLOBAL 75

Simpática variación de ROAD RASH. Se queda en una simple imitación que no llega a igualarlo ni en jugabilidad ni en adicción.







COLUMNS III

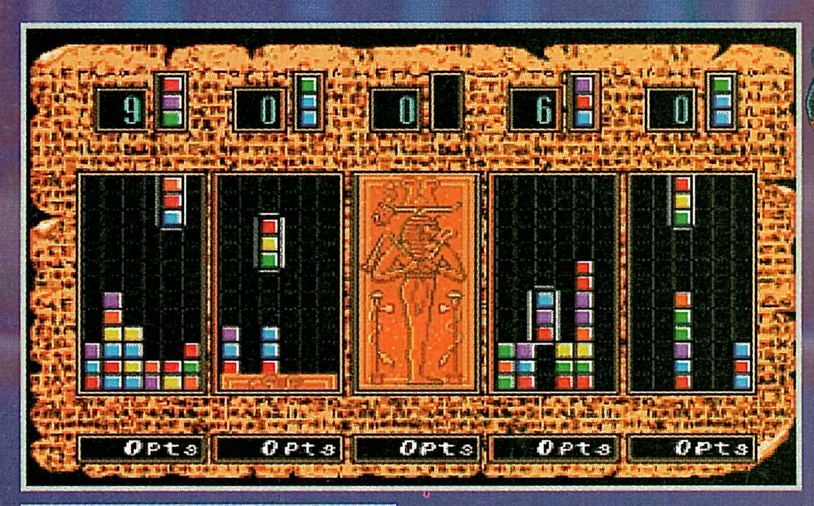
Palos y piedras pueden romperte la cabeza pero los bloques te pueden divertir mucho. Rodando, rodando, los bloques aparecen en el nuevo puzzle COLUMNS -compra este juego y sabrás lo que es un bloque. Bloques grandes, pequeños, con colores, brillantes y con campanas (si lo quieres COLUMNS III los tiene).

Si tíos, COLUMNS vuelve con su tercera aventura (más grande, mejor y más frenética que nunca aunque lo que ocurrió con COLUMNS II queda en el olvido). El concepto es el mismo que el clásico original: llevar los bloques a columnas de colores iguales y hacer que desaparezcan antes de que tu enemigo lo haga. Pero esta nueva versión tiene más diversión que el original. Atentos...

COLUMNAS INMENSAS

La principal mejora de COLUMNS III es que CINCO jugadores pueden divertirse a la vez. Esto hace que, mientras intentas hacer tus columnas, tengas que estar atento a la situación de tus cuatro rivales. En el modo de un jugador, viajas a través de una pirámide en una frenética búsqueda, luchando paulatinamente contra rivales más duros como arañas, momias y escorpiones que intentan destruirte.









TORTUOSOS MECANISMOS

Hay un montón de tácticas que te ayudarán a alcanzar tu objetivo, normalmente haciendo alguna "marranada" a tu oponente. Cuando uno de los bloques de colores empiece a brillar, ponlo en línea con uno del mismo color e inmediatamente tu oponente tendrá alguna dificultad (como que sus bloques se vuelvan blancos y negros, o que pierda el control completamente). Adicionalmente, una flecha de doble cabeza te quitará todos los bloques del mismo color cuando la utilices.

COMENTARIO



THANATOS

Para ser sincero, tengo que reconocer que el COLUMNS siempre me ha parecido una copia descafeinada del TETRIS, sosa y aburrida, tanto en la versión de recreativa como en la de ***Mega Drive*** y ***Game Gear.*** Por eso me he llevado una sorpresa con esta tercera parte, mas cercana al aire jocoso y divertido del PUYO PUYO que a la insulsa solemnidad del original. Para empezar permite la participación simultánea de cinco jugadores (mediante el *Segatap* - eso si has conseguido encontrarlo en alguna tienda), lo que siempre se agradece en una familia numerosa con abuela sorda incluida, múltiples modos de juego (algunos de ellos calcados del ya citado PUYO PUYO) e incluso un simpático modo historia. Una buena elección.

PRESENTACION	89	Montones de opciones diferente para cinco jugadores.
GRAFICOS	88	Deliciosamente chinakas, como los mangas que devora Nemesis.
SONIDO	80	La música no es muy buena pero los efectos sonoros son formidables.
JUGABILIDAD	93	Jugarlo es una delicia.
DURACION	86	La opción de cinco jugadores es aboslutamente demoledora.
GLOBAL	85	COLUMNS III supera con creces al anterior COLUMNS para *Mega Drive*.

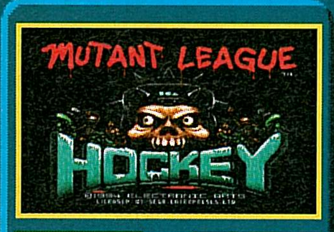
COMMENT



I.M. PREDATOR

Aderezado de numerosas/nuevas opciones, este COLUMNS III huele a regeneración global en el mundo de los cartuchos de inteligencia. Y la verdad que se hacía necesaria porque tras ver los increíbles resultados de cosas como DR. ROBOTNIK MEAN BEAM MACHINE o TETRIS BATTLE GAIDEN para ***SNES***, la cosa parece clara y decidida: cuantos más jugadores tengan cabida y mayores sean las variaciones sin mutar el fin último de divertir, mejor será el resultado. COLUMNS III merece la pena porque es distraído competir contra tres usuarios más, en una guerra psicológica de fichas descendentes y muy bien coloreadas. Si probaste la primera entrega y te gustó, piensa que esta tercera versión del clásico es mucho mejor y más divertida.





1-4 JUGADORES





FORMATO CARTUCHO

POR EA

DESDE ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: NO
NIVELES: 5
RESPUESTA: LA JUSTA
DIFICULTAD:
GRANDE Y MUY PELUDA.

1ª PUNTUACION

Ganar a un equipo de dos estrellas

ORIGEN

Usando el mismo sistema de juego que el NHLPA, MUTANT LEGUE sustituye los jugadores normales por monstruos, zombies y redactores-jefe.

CONTROLES

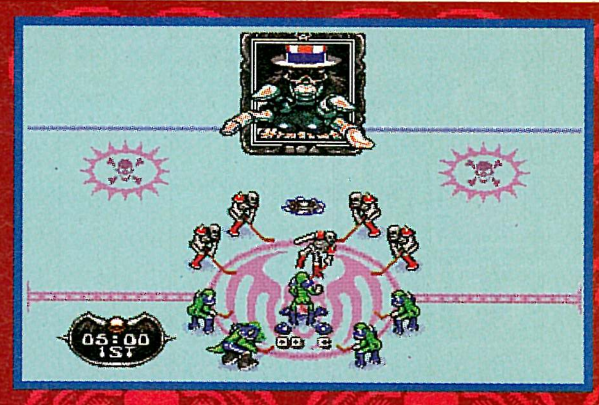
El control pad sirve para conducir a tu jugador por toda la pista.

- **A** SOLTAR LA PASTA/ REGAÑAR A TU MADRE.
- **B** DISPARAR
- **C** PASAR.
- **S** PAUSA.

COMO JUGAR

Pisotea los huesos de los contrarios mientras intentas sobrevivir en esta repulsiva y ultraviolenta variación del hockey sobre hielo.





▲ *¿Qué habrán usado para dar al hielo ese precioso color verde? Por cierto ¿qué son esas sombras inertes a izquierda de cuadro?*



MUTANT LEAGUE HOCKEY

Cuando consideramos que el hockey sobre hielo normal está jugado por bestias pardas (sólo hay que ver algún partido) con tendencias violentas, que **EA** añada monstruos a la mezcla puede resultar un poco redundante (después de todo, ¿puede haber algo más agresivo que un montañero canadiense empujado violentamente contra una pared de plástico?) Todavía, **EA** da un paso más, añadiendo trampas, armas y escenarios mortíferos a la acción, además de los monstruosos equipos. Es como aumentar el busto a Rocio Jurado o montar un espectáculo de boxeo en Bosnia.
Te encontrarás con montones de peleas, ten cuidado con los agujeros en el hielo y los picos en las paredes, por que si no el equipo estará muerto a la hora del descanso. De cualquier modo, ¿quién necesita ocho piernas?

TRAMPAS MUTANTES

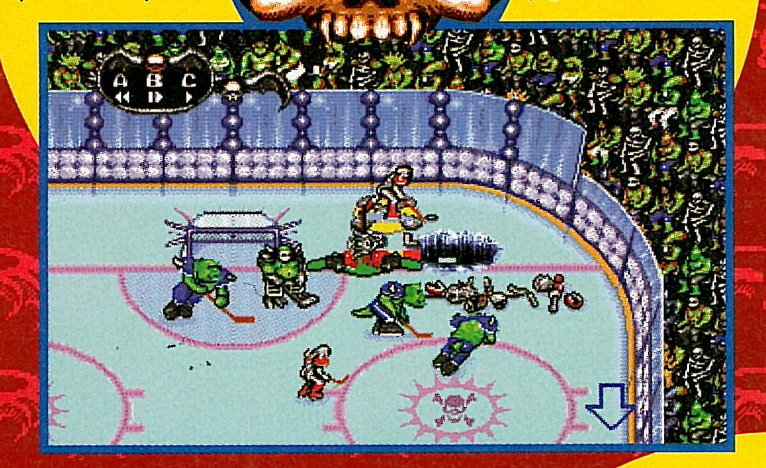
En la verdadera moda mutante, usando la violencia podemos alcanzar la victoria, pero también puedes entrar en la pantalla de opciones que está llena de útiles trampas. Si te interesa, las alternativas que te ofrecen no son los trucos y tácticas usuales, no señor. En vez de ello, esta pantalla te permite provocar un ataque a gran escala, sobornar al arbitro, o, incluso más, satisfacerte matándole con tu *stick* de madera.





HAS SIDO MUTILADO

El hielo por si mismo tiene trampas dejadas por los organizadores de la liga para desechar a los jugadores más vagos. En general, MUTANT LEAGUE ofrece más de doce pistas, cada una de las cuales implica diferentes tipos de trampas. Los agujeros en el hielo son los más comunes donde podremos ver flotar a los jugadores que caen, pero las minas, picos en el perímetro de seguridad y los incendios provocan igualmente la muerte del versátil jugador.



COMENTARIO



C.Y. KOCINSKI

La primera entrega de esta colección mutante dedicada al fútbol americano no me disgusto por lo que, aunque el hockey no me apasiona, **tengo que decir que este cartucho me ha divertido. De todos modos, pienso que hay temas más interesantes con los que realizar juegos que una panda de personajes, con aspecto de moco, pegándose de palos mientras simulan jugar a un deporte convencional. Pero los gráficos son lo suficientemente divertidos como para pasar un buen rato.**



COMENTARIO



I.M. PREDATOR

Segunda entrega de la serie *MUTANT* de EA que parodia determinados deportes, llega desgraciadamente a nuestros hogares. Este cartucho, que promete ideas de indudable calidad derivadas del original conocimiento del medio por parte de sus programadores, es un cúmulo de desaciertos de muy difícil disculpa. Ver el penoso scroll que circula por la pantalla o los toscos movimientos de los protagonistas, que chocan unos contra otros impunemente, es un espectáculo deleznable que contrasta con la calidad de los diseños del escenario, personajes y derivados. Lo mejor que podéis hacer al jugar con MUTANT LEAGUE HOCKEY es cerrar los ojos.

CUIDADO CON ESE HACHA, PEPO

Como añadido a los surtidos mutantes en juego, **EA** también ha reforzado el cociente de violencia del hockey. Mientras que los jugadores normales están contentos quitándose los guantes y dándose de puñetazos, en MUTANT LEAGUE los jugadores se zurran con los palos y cualquier cosa que tengan en la mano (tentácul, muñón o garra). Volviendo al espíritu violento de las cosas, la multitud arroja hachas, mazas y sierras al terreno de juego, que se pueden recoger pasando por encima. Cuando presiones el botón A lo utilizarás. Si recibes muchos golpes tu jugador será reducido a sopa de lentejas o a una colección de huesos para una clase de anatomía (actual ocupación de The Scope).



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

PRESENTACION 79

▲Sin duda, lo mejor del juego. Equipos a mansalva, cinco niveles de gore (para desespero de 'Papi', 'Mami' y la moralista tia Benita) y las opciones de costumbre.

GRAFICOS 65

▲Gran variedad de trampas y secuencias de violencia y muerte.
▼Los sprites de los jugadores están a escala 'pitúfica', por lo que toda la espectacularidad se pierde.

SONIDO 50

▼Las mediocres cancioncillas que resuenan a lo largo del juego no logran ambientar el juego.

JUGABILIDAD 60

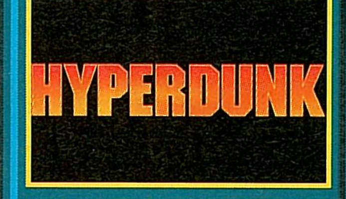
▲El control sobre los jugadores es bastante fácil, con botones para el ataque, el pase o el tiro a puerta.
▼La variedad brilla por su ausencia.

DURACION 58

▼Una vez que hayas visto todas las escenas de muerte o la de las trampas, e juego habrá perdido todo su encanto.

GLOBAL 61

Una buena idea totalmente desaprovechada por una pobre realización técnica. Si te gusta el hockey harás mejor consiguiendo NHLPA´94. Al menos no acabarás estrellando el cartucho contra la pared de tu cuarto.







PRECIO RASCA Y VERAS

POR KONAMI

FORMATO CARTUCHO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD(SEGATAP)
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 1
RESPUESTA: UN POCO CHURRERA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

VENCER A MINNESOTA

ORIGEN

HYPERDUNK es el primer título deportivo que saca Konami desde que empezara a producir juegos para Mega Drive.

CONTROLES

Con el control pad mueve a tu jugador a lo largo de toda la cancha, tanto en carrera como en salto.

- **A** SALTO/TIRO A LA CANASTA
- **B** PASAR/CAMBIAR DE JUGADOR
- **C** ROBAR BOLSOS
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

¿Quién no sabe de que vá el baloncesto? A ver, el del final, que responda...

Pocas son las cosas que sorprenden dentro del mundillo de los simuladores de baloncesto. HYPERDUNK, además, nos ofrece un argumento complejo de buenos y malos entremezclados en una ciudad de oscuros interrogantes. El caso es que Ricky Marchity, conocido base de los Alcachöfen de Los Angeles, tiene un problema grave: su ***Mega CD*** ha dejado de funcionar y no puede repetir sus sesiones matutinas de entrenamiento. Su única salida, como habréis podido imaginar, es la de vender su cuerpo al arte del baloncesto y jugar en el mentado club para ganar un dinerillo con el que mantener su tipo a la altura.

Ahora, con vuestro permiso, nos introduciremos en las tierras ocultas de HYPERDUNK.



HYPERDUNK



▲ *Todos los nombres de los equipos pertenecen a localidades costeras.*

COMENTARIO



I.M. PREDATOR

HYPERDUNK es un simulador que llega en mal momento. Me explico. De no estar por medio NBA JAM, las "excelencias" técnicas de HYPERDUNK hubieran sorprendido relativamente, su jugabilidad habría encontrado respuesta en el usuario al poder competir contra tres compañeros y los espectaculares movimientos habrían hecho soñar a más de treinta por su manejabilidad e irrealidad. Pero viendo lo comentado el mes pasado con el mentado *hit* de **Acclaim,** la cosa es clara: HYPERDUNK es un juego normal, tirando a buenecillo, que divierte pero que, en estos momentos, no es el mejor simulador de baloncesto que existe.
Y no os digo más, que luego me acusan de glotón...

ESTE-OESTE

Aunque Konami no haya basado el nombre de los equipos en las identidades reales de la NBA, lo cierto es que las dos conferencias existen y podemos elegir cualquiera de ellas con una opción correspondiente. Además de todos los alicientes que supone integrarnos en una conferencia, el juego permite una competición Two on two muy al estilo de NBA JAM. Por cierto, existe un truco determinado con el que podremos jugar con equipos del norte de Mongolia en una conferencia nueva de nombre Tarquillën.







CONTROL ARCADE

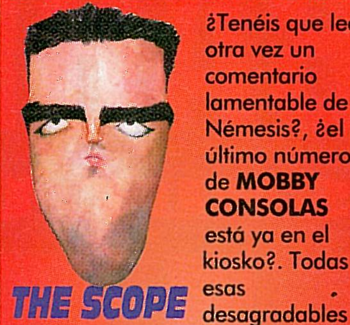
Uno de los aspectos que más sorprenden de HYPERDUNK es el control y movimientos de los jugadores. A diferencia del estatismo presente en otros cartuchos, éste nos desplaza hasta un lugar lleno de fáciles movimientos, opciones y canastas que recuerdan, por su concepción, al estilo de las recreativas que durante años han inundado los salones callejeros. NOTA: La perspectiva de movimiento del campo está al revés y se mueve contrariamente al sentido lógico que la realidad nos exige.



MACHACA COMO PUEDAS

"En cualquier postura, en cualquier posición, un mate volante es la mejor elección". Esta agradable rima, que no leyenda, apadrinada por el Boss Michael de Chicago es la que entonará nuestro jugador cuando ejecute los perfectos movimientos de machaque contenido contra la canasta enemiga. Tened en cuenta que uno de los puntos fuertes/oscuros del cartucho son las pasadas de los jugadores al colgarse en el aro.

COMENTARIO



THE SCOPE

¿Tenéis que leer otra vez un comentario lamentable de Némesis?, ¿el último número de **MOBBY CONSOLAS** está ya en el kiosko?. Todas esas desagradables sensaciones cotidianas se concentran en una sola partida de HYPERDUNK, quizá el peor juego de baloncesto aparecido desde hace mucho, mucho tiempo. Hablar de este jugo gástrico caducado de **Konami** es hablar de diez mostrencos hipermusculados de aspecto zafio y fatalmente animados desplazándose sobre un parquet amarillo. Con la excepción de algunos mates y de la espectacular intro, el resto del juego es un auténtico monumento a como no debe ser un juego deportivo. En muchas ocasiones da la impresión de que es balonmano y no basket lo que tenemos entre manos.

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION — 72

▲Tienes dos conferencias repletitas de equipos para elegir, además de un buen menú de opciones.
▼La presentación del juego, para ser de Konami, es bastante cutre.

GRAFICOS — 70

▲Los sprites de los jugadores son grandes y vistosos...
▼...pero en carrera parecen un grupo de parturientas en busca de una farmacia de guardia.

SONIDO — 74

▲Las digitaliciones de voz y los sonidos son nítidos y abundantes.
▼La música de la intro es mala como ella sola.

JUGABILIDAD — 72

▲El uso del Segatap (cuatro jugadores o más) convierte a Hyperdunk en un divertido desmadre de balones perdidos, jugadores incontrolables y risas a mansalva.
▼Pero como juegues tu sólo...

DURACION — 66

▼El repetitivo desarrollo de las jugadas del ordenador, y la ausencia de jugabilidad en la mayoría de las ocasiones acaba por hundir el juego.

GLOBAL — 72

Lo dicho, si tienes una familia numerosa y un Segatap, HYPERDUNK puede llegar a ser divertido. Pero si este no es tu caso, mejor busca un juego de Basket mejor

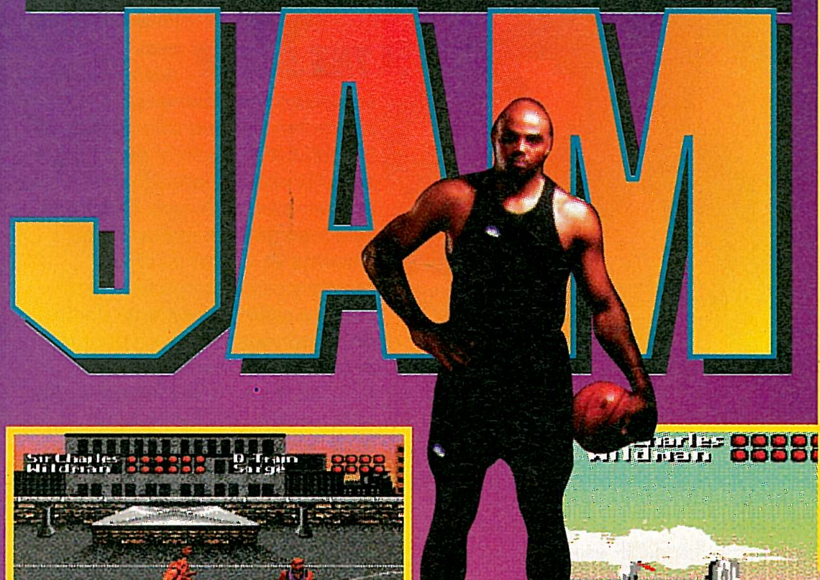




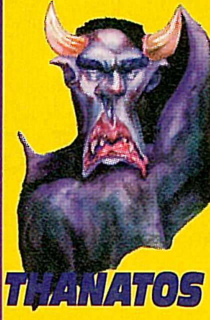
BARKLEY SHUT UP AND JAM

Accolade entra en la ocupada escena del baloncesto formando equipo con 'Sir' Charles Barkley en un juego de *two on two*. Siete calles americanas son el escenario donde podrás escoger compañero y rivales entre 16 perfectos mendrugos de malas artes. Cada jugador varía en sus habilidades, con algunos particularmente buenos en el tiro de tres pero inútiles para poner tapones.

El objetivo principal del juego es hacerte camino en las calles para llegar hasta el "gordo", léase Barkley, y su equipo en un campo cercano. Afortunadamente el arbitro está bastante ciego por lo que es teóricamente posible amañar los partidos.



COMENTARIO

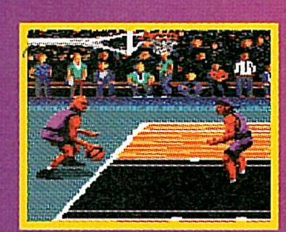


THANATOS

Puede que no tenga la jugabilidad ni el carisma de NBA JAM, pero hay que reconocer que estamos ante el mejor juego que ha producido Accolade **en mucho tiempo. Tanto los gráficos como el sonido son correctos (y si me apuras hasta buenos), la animación de los jugadores es bastante fluída y resultan simpáticas algunas digitalizaciones de voz. En conjunto, un buen juego de baloncesto que aunque no es ninguna pasada, divierte. Esto es algo más de lo que pueden decir** Konami **y su HYPERDUNK o EA con ese bodrio llamado NBA SHOWDOWN 94.**

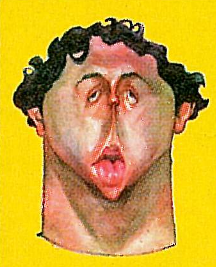


¡Arbitro, ha sido falta, jopé!



"Te tengo contra la linea de fondo..."

COMENTARIO



C.Y. KOCINSKI

Es bastante sospe-choso que en un corto lapso de tiempo hayan salido al mercado tantos programas de baloncesto callejero y violento. De todas formas los juegos son lo suficientemente divertidos como para reunir a un grupo de amigos y pasar las tardes tan ricamente. Desde luego éste no es NBA JAM pero está el 'gordo' y con eso me basta. Desde esta columna pido encarecidamente un buen juego con Shaq O'neill.

EL SHOW DE LA BANDA

Cuando el juego empieza te presentas con un alarmante grupo de jóvenes. Está bien, ellos no quieren tu reloj ni tus tarjetas de crédito, sólo quieren jugar al baloncesto. Coge a dos bestias y selecciona el escenario urbano. Presto: *¡jammin' action!*



BALLET AEREO

El juego de Barkley tiene algunas coincidencias (pero pocas) con los turbo mates de NBA JAM. Apretando los botones A y C, tu intento de tiro tendrá una nueva perspectiva. Mantenlo para hacer saltos de tres metros, piruetas triples y encestar.



PRESENTACION 83
Las pantallas de selección de campo son bastante vistosas.

GRAFICOS 80
Los sprites de los jugadores son bastante grandes.

SONIDO 70
Sólo merecen la pena los insultos y las frases digitalizadas.

JUGABILIDAD 80
El sistema de control es sencillo y preciso.

DURACION 66
El único gran fallo del juego. Elige a Barkley y vencerás.

GLOBAL 72
Bonito y realmente jugable, tan sólo pincha en su excesiva facilidad. Una grandísima pena.



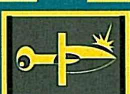
MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
GATOLANDIA
MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
MOSCÚ 80
LOS ÁNGELES 84
MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
ÚL 88
MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
BARCELONA'92
Bate récords de risa con estas olimpiadas
EDICIONES B
GRUPO ZETA
DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

DRACULA UNLEASHED









PRECIO TRANSITORIO

POR VIACOM

DESDE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES:BATERIA.
NIVELES: 1
RESPUESTA:RAPIDA
DIFICULTAD:
MEDIA

1ª PUNTUACION

SOBREVIVIR ANTES DE ESTIRARLA

ORIGEN

DRACULA UNLEASHED es la adaptación para *MegaCD* de un juego para *PC*.

CONTROLES

El control pad cumple las funciones del ratón al mover el puntero por toda la pantalla.

A SELECCIONAR
B QUITAR SELECCION
C PISTOLA DE AJO
S NADA DE NADA

COMO JUGAR

Recorre lo más profundo y tétrico de las calles londinenses en busca del Conde Drácula y sus compadres.

La terrible historia de DRACULA UNLEASHED tiene su inicio el día en que Alexander Morris cruzó el Atlántico desde Texas para investigar la muerte de su hermano, en la húmeda y tenebrosa Londres de fin de siglo. El desafortunado joven formaba parte de una misteriosa logia, una sociedad secreta llamada el club de Hades, compuesta por unos individuos a cual más excéntricos...

Viacom, responsables de la versión PC, han sido los encargados de trasladar al ***Mega CD*** todo el misterio y tenebrismo de la época victoriana en una aventura interactiva al más puro estilo SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Tu misión, tomando el control de Alexander, es investigar los extraños sucesos posteriores a la muerte de Quincy Morris. Vampiros, lobos, extrañas sombras y terribles pesadillas te esperarán, en compañía del mas grande cazavampiros de la historia: Abraham Van Helsing.

COMENTARIO



J.L.SKYWALKER

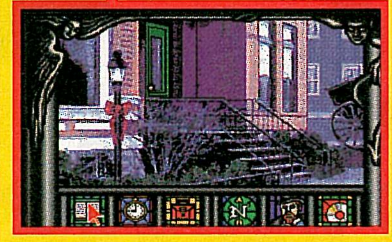
Por delante quede mi poca querencia a este tipo de juegos, tremendamente espectaculares, con mucho FMV que no esconden más que una aventura de simples pistas, menús y gráficos que no llenan las almas jugadoras del usuario medio. Realizado por Viacom **(responsables del parecido/calcado SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE), este DRACULA UNLEASHED es sorprendente si lo que queremos es ver una película. Si no tenéis otra cosa más importante que hacer, compraros este DRACULA UNLEASHED.**

EL LONDRES VICTORIANO

Londres ofrece un gran número de sitios interesantes que visitar, en busca de pruebas sobre la existencia del gran Vampiro. Algunos de ellos están relatados en el diario, mientras que otros irán surgiendo en la conversación con distintos personajes del juego. El mejor medio de transporte es el coche de caballos, aunque también puedes atravesar la niebla londinense a golpe de calcetín.

Para acceder a todos estos sitios debes pulsar el destino deseado en la pantalla del mapa.





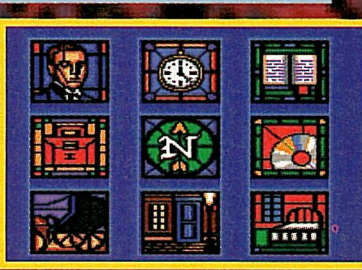






ICONOS A GOGO

Toda la mecánica del juego se desarrolla con un sencillo y cómodo sistema de símbolos, a la usanza de los juegos de ordenador. Pulsando el icono correspondiente puedes recorrer Londres, hacer un inventario de todos los objetos que posees y salvar la partida. Para familiarizarte con este sistema, lo más recomendable es pulsar el icono de Van Helsing.



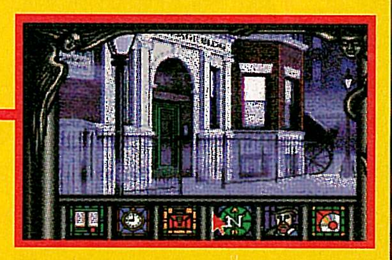


COMENTARIO



THANATOS

¡Por fin! ¡Un juego *FMV* realmente interesante! Como amante del Gore, el buen cine de terror serie B y todo aquello que chorree sangre y vísceras, he encontrado el CD a mi medida. Viacom, autores de la versión PC, rinden un homenaje a esas legendarias producciones de la Hammer, al tiempo que deleitan nuestros sentidos con vampiresas malvadas, yugulares que explotan y mucho, mucho suspense. Personalmente este tipo de juego no me suelen atraer demasiado (pienso que el SHERLOCK HOLMES es un ladrillo en estado puro) pero DRACULA UNLEASHED es diferente. La posibilidad de utilizar objetos le da al juego una vitalidad inédita. Por una vez, el jugador es el que decide, y tiene un papel importante en el desarrollo de la acción. Si añadimos a todo esto la soberbia presentación y un sonido como sólo puede ofrecer el CD.





▲ *El coche de caballos es un lugar de lujuria y desenfreno (como nuestra nueva redacción en las Torres Gemelas).*



LA GENUINA SERIE B

DRACULA UNLEASHED conserva el mismo desarrollo que SHERLOCK HOLMES, pero mejorándolo en el aspecto gráfico gracias al nuevo sistema de *Cinepak*. La ventana donde transcurre la acción es mas grande y nítida que otras entregas de juegos *FMV*, al tiempo que el acceso a disco se ha visto reducido sustancialmente. Todo ello para ofrecerte una película interactiva, digna de las mejores producciones de la Hammer.



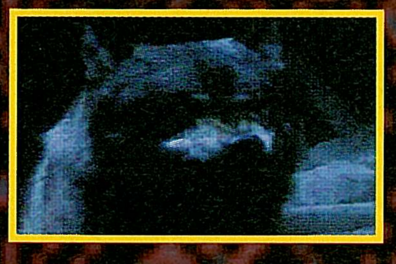
◄ *Kocinsky es mordido por una dama que poco tiene de natural. Finalmente, para que lo sepáis, C.Y. acabó comiéndosela...*



▲ *Abajo, podéis ver un fotograma de DRSACULA UNLEASHED. Parecen Las Amistades Peligrosas...*



▲ *Este ser de la gorra se parece a cierto actor italiano que parodió al mismísimo Hitler.*





▲ *Tres protagonistas: la perra maldita, la gorda infame y el doctor tocón.*

¡QUE VIENE EL CONDE!

Por primera vez en una aventura interactiva de ***Mega CD***, es posible recoger objetos. A medida que transcurre la acción puedes recoger vestimentas, bastones, cartas, etc, que deberás usar en el momento idóneo si quieres seguir con vida (¡qué original!), ante el incesante acoso del Conde Drácula y sus huestes.



INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION — 93

▲El sistema de iconos es útil y rápido, y el acceso a disco es inmediato. Mención especial al sistema *Cinepak*.

GRAFICOS — 92

▲Bastante superior al del SHERLOCK HOLMES, el aspecto visual del DRACULA es inmejorable, para ser un juego *FMV* (*Full Motion Video*)

SONIDO — 94

▲A la excelente música (Con Carmina Burana de Karl Orph como colofón) hay que añadirle la nitidez de las voces.

JUGABILIDAD — 88



▲Una gran película interactiva, con la emoción y el suspense de una película y con la adicción de un videojuego.
▼Sólo para los amantes de las videoaventuras.

DURACION — 85

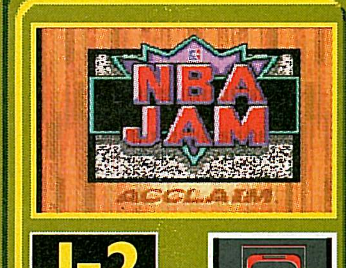
▲Mucho mas difícil que SHERLOCK HOLMES, porque en esta ocasión... ¡Tu eres la víctima!

GLOBAL



89

DRACULA UNLEASHED es uno de los CD mas envolventes, amenos y terroríficos aparecidos hasta el momento. Si te gusta, además, el buen cine de terror no debes perdertélo bajo ningún concepto.




1-2 JUGADORES





FORMATO	GG
POR	ACCLAIM
DESDE	MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELESS: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

Machacar a tres equipos

ORIGEN

Conversión del juego de basket del mismo nombre para *Mega Drive*, que a su vez está basado en una popular recreativa de Midway.

CONTROLES

A los controles normales de este tipo de juegos, hay que añadir, además del botón de tiro y turbo , que, por unos instantes, hace de nuestro jugador una máquina de meter puntos.

1 Tirar al aro/reclamar a hacienda.

2 Pasar/sacar al perro.

S Pausa

COMO JUGAR

Tu misión es meter en el orificio metálico del contrario un balón de dimensiones regulares y cuyo material puede ser de origen bovino o plástico.

Volvemos a las andadas. Si el mes anterior os contábamos las ideas infelices de la versión *Mega Drive* **con aquellos músicos de Jazz frustados y sus intenciones decadentes, ahora, tras aparecer la versión portátil del fenómeno NBA JAM, la cosa no mejora, incluso para nuestros compañeros ingleses que no saben todavía, a ciencia cierta, qué significan las palabras** ***mate*** **o** ***asistencia*****.**
Este es un punto básico en NBA JAM: el espectáculo. El cartucho, ideado por Acclaim **y llevado a la práctica por los mismos que hicieron buena la versión para la misma consola de MORTAL KOMBAT, presenta numerosas restricciones, lógicas si tenemos en cuenta la embergadura del proyecto y las imposibilidades físicas del soporte. Señoras y señores, con vds. NBA JAM para** *Game Gear.*



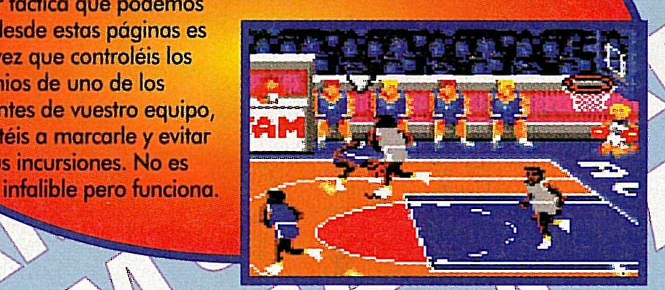
▲ ¡Pásame ese balón!, te pareces a Kocinski cuando come, que nunca deja nada.



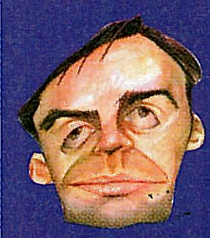
▲ La pelota entra en el aro con la misma facilidad con que Nemesis escribe tonterías...

MECANISMOS DE DEFENSA

Hablar de tácticas en este juego es una ligereza que no podemos permitirnos. Aquí, lo único que cuenta, es que la presión defensiva sea constante y los lanzadores del equipo contrario no vean con facilidad nuestro aro. La mejor táctica que podemos ofreceros desde estas páginas es que una vez que controléis los designios de uno de los componentes de vuestro equipo, os limitéis a marcarle y evitar sus incursiones. No es infalible pero funciona.



COMENTARIO



J. C. MAYERICK

En los tiempos que corren, en los que las productoras se conforman con sacar algún dinerillo de los sufridos y confiados usuarios, es reconfortante encontrar un título que no por ser el único de su género, deja de poseer una indiscutible calidad. NBA JAM para *Game Gear* conserva un 80% de las características que han hecho de este juego una de las joyas del año. La trepidante acción que éste desprendía junto con la casi infinita cantidad de jugadas y mates, hacen de él un cartucho que difícilmente podría aburrir. Quizás le falten algunas cosas (el increíble scroll de cancha en *Mega Drive*), pero esto se debe más a las limitaciones de la máquina que al empeño de sus programadores. NBA JAM es muy aconsejable.





DECIDE SOBRE LA MARCHA

Efectivamente, la gran baza que ha hecho de NBA JAM un título interesante es la continua improvisación (de ahí parte del significado de la palabra jam) que la variedad de opciones del cartucho nos ofrece. Es decir, en cada momento podremos interactúar todos los movimientos que los jugadores poseen sin temor a que una rutina del programa nos lo impida. Así, tan pronto podremos pasar, como amagar disparos y asistir o matear el aro contrario en medio de un mar de dudas adversas. NBA JAM, sobre todo, es improvisación, con mayúsculas.





▲ *Este jugador, pobre desgraciado, no ha podido impedir la canasta.*

CON EL TURBO EN LOS TALONES

La ya tradicional opción de turbo permite a cualquier jugador acercarse hasta la canasta contraria y realizar portentosos mates con los que reventar el tablero enemigo. También el fuego eterno tiene cabida. Un fuego, por cierto, que nos asegura en un porcentaje relativamente alto la anotación del punto besuguil en el aro circular del enemigo almendrero. Esto, como habréis podido deducir, es una broma de Nemsis.

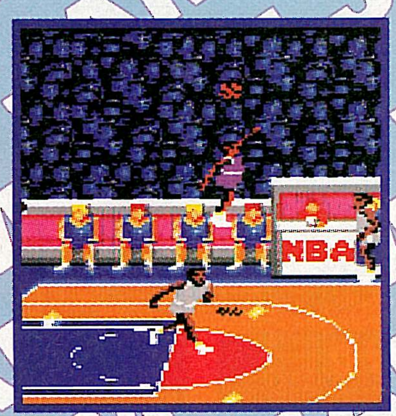




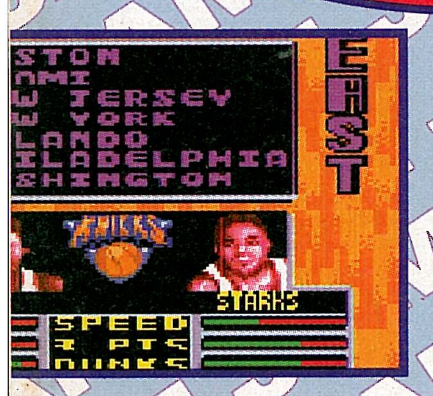


NEMESIS

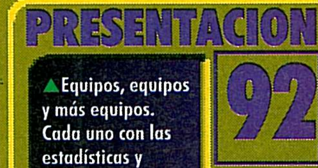
NBA JAM viene a cubrir un importante hueco en la librería de juegos para *Game Gear*, ya que, por increíble que parezca, no existía ningun juego de basket para esta consola. Y para ser sincero, dudo mucho que en un futuro haya otro que combine tan bien deporte, jugabilidad y espectáculo. Acclaim ha respetado cada uno de los elementos de la máquina original para ofrecernos uno de los mejores cartuchos deportivos producidos para una consola portátil. Todo en NBA JAM es un auténtico lujo: desde los alucinantes mates hasta la animación de los sprites de los jugadores, e incluso el demoledor tiro de fuego. Si tienes una *Game Gear* y te gustan, aunque sea muy poquito, los juegos deportivos, no lo dejes escapar.
NBA JAM es muy bueno y recomendable, por definición.



▲ *"¡Salta, salta pequeño saltamontes!", decía Nemesis a Skywalker.*







▲Equipos, equipos y más equipos. Cada uno con las estadísticas y habilidades especiales de cada jugador.



GRAFICOS

▲Teniendo en cuenta el pequeño tamaño de la pantalla, los sprites de los jugadores son enormes y estan animados a la perfección.



SONIDO

▼Sosas melodías y peores efectos sonoros. Poneros el Walkman con música de Prince mientras jugáis. Será mejor.



JUGABILIDAD

▲La facilidad de manejo se combina con una jugabilidad de ensueño. Todo diversión, todo NBA JAM.

87

DURACION

▲Tienes 27 equipos para controlar, con lo que tienes juego para rato, aunque siempre tus preferencias se decanten claramente.





Además de ser el único juego de baloncesto existente para *Game Gear*, NBA JAM es un estupendo simulador que no defraudará ni a los amantes de los juegos deportivos ni a los fans de la máquina original.





Lo que sigue es un anuncio público de información. La policía ha localizado un mini elefante destrozando con su peluda trompa las medidas de seguridad del zoológico de Londres. Aunque el paradero del animal todavía es un misterio, los agentes están buscando en diversos hoteles de la ciudad donde han encontrado indicios de que el paquidermo está intentando huir para llegar a Africa.

El portavoz oficial del zoológico, Ernest Budgen, dijo que "no tenía ni idea de porqué el elefante se había fugado, a no ser que fueran razones de publicidad" ya que según las mismas fuentes "acaba de firmar un contrato con una compañía de videojuegos, de nombre **Codemonsters** o algo así", explicó el Sr. Budgen. "Supongo que todo el furor que rodea la fuga servirá para vender este juego de plataformas".





¡Horror, Codemasters **comienza a bombardear el mercado de las consolas con juegos baratos, cutres y lamentables, como ya hiciera con los ordenadores domésticos! Después del buen sabor de boca del MICROMACHINES, van y nos regalan un arcade de plataformas del montón, protagonizado por un elefante que intenta regresar a su casa (qué emotivo y original ¿verdad?). Es tal la falta de interés de este programa que a las pocas partidas te dará igual si te matan, si pasas de fase o que tu abuela pise el cartucho. Cualquier cosa es mejor que echar otra partida a este ladrillo.**

¡NARANJAS!

CJ aparece en la historia como el primer elefante terrorista. Detrás de ese dulce aspecto hay un personaje fanático, capaz de arrojar bombas que lo ayuden en su cometido. De hecho las ratas, momias o caracoles que se han cruzado con él no han dudado en convertirse, de buenas a primeras, en piezas frutícolas de asimilación inmediata tras el impacto de uno de sus proyectiles.

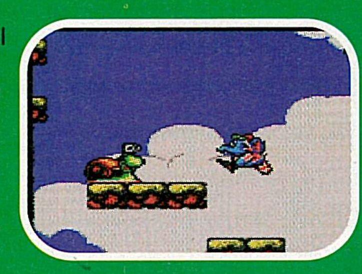






DULCE ARMONIA

CJ te permite volver al pasado más íntimo de nuestra ***Game Gear***: el cable para dos jugadores. Pero en vez de diversión con dos elefantes, esta opción especial lo que ofrece es un juego de carreras. Desgraciadamente no puedes participar sólo.



COMENTARIO



Se dice de algunos que tienen memoria de paquidermo. Pues si éste es tu caso, ya puedes olvidarte de este juego aunque te cueste. El primer fallo es que un animal tan simpático como un elefante no puede convertirse en un terrorista fusilero que se dedica a bombardear a diestro y siniestro. El segundo es la poca originalidad de la cual ya estamos hartos. De todos modos, los gráficos son bastante aceptables.
Si Dumbo levantara la trompa...



PRESENTACION 67
El modo de dos jugadores es una buena idea.

GRAFICOS 74
Los gráficos derrochan colorido y están muy bien definidos. Falta algo.

SONIDO 68
La música no es ninguna maravilla, pero está bien hecha.

JUGABILIDAD 56
Su desarrollo es tan simple que acaba aburriendo.

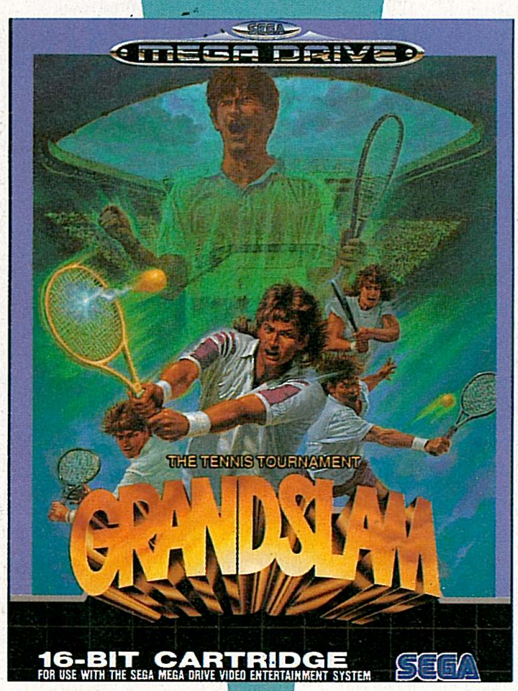
DURACION 55
Las siete fases que componen el juego son tan sosas como olvidables.

GLOBAL 60
Justo lo que la *Game Gear* no necesita: otro aburrido juego de plataformas.

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE



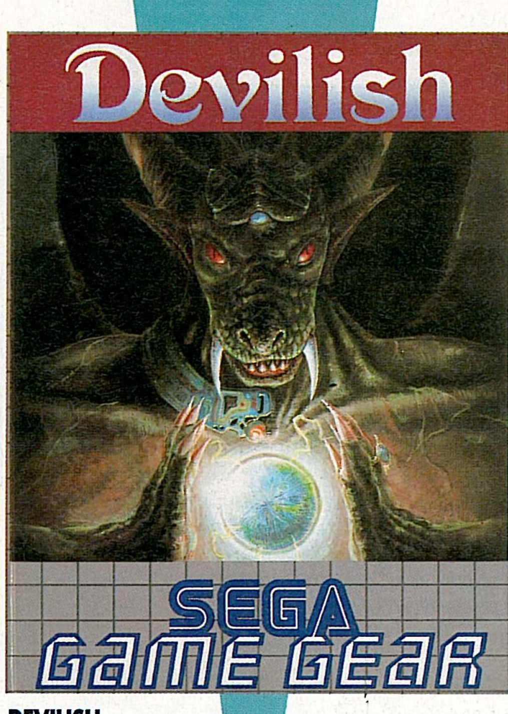
GRANDSLAM

La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
GAME GEAR



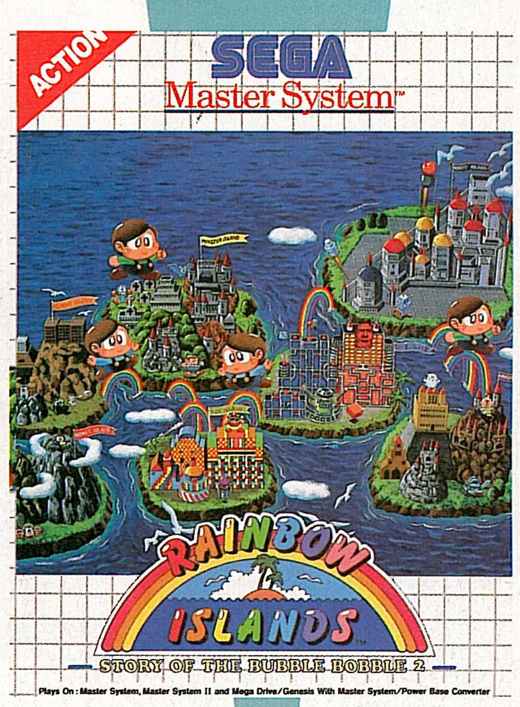
DEVILISH

Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM



RAINBOW ISLAND

El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
- ☐ **Giro postal núm.** .... **de fecha** ....
- ☐ **VISA: Tarjeta nº** ____ ____ ____ ____
- ☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ____ ______ _____

Fecha de caducidad de la tarjeta .... **Firma:**

Nombre del titular, si es distinto ....



PRECIO ...Y PICO MIL

POR SEGA

DESDE ABRIL

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA:BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

NIVEL CINCO

ORIGEN

Adaptación de la popular y exitosa película de los estudios Disney.

CONTROLES

Los de toda la vida.

1 Lanzar/Deslizarse/ Maltratar a Abú.

2 Saltar/Rascarte.

COMO JUGAR

Guía a Aladdin a través de una serie de fases repletas de bellos scrolls, puzzles y malos malísimos.

Título sobradamente conocido en el mundo animado de Disney, ALADDIN es de esos cartuchos que marcan una época determinada (de buenas y sanas maneras que desgraciadamente no abundan para el público de ocho bits) aunque ésta sea, precisamente, la de su extinción. Una gran paradoja.

El caso es que este juego, englobado en el género de jump'n runner, o plataformas, es una gran obra de recreo colectivo que posee variadas fases y numerosos aspectos técnicos reseñables. Para empezar una cuestión: ¿por qué no se exprimen al máximo las posibilidades de nuestra **Master System** si en este cartucho **Sega** lo ha hecho? Esta pregunta, de muy previsible respuesta, es algo que os daremos a conocer en el siguiente comentario.

"Me dirigía al bazar de Agrabah para comprar una chirla silvestre de color azufre (dicen que son mágicas) cuando encontré a un mendigo que me contó una agradable historia de princesas, ratas callejeras y monos Amedio de tres al cuarto. Aladdin, la historia del genio y la lámpara, se internó en mi mullido corazón...".

Fdo.: Nemesis.

SALTA SIN PARAR

ALADDIN para **Master System** es un juego de calidad. Así, básicamente, este juego es una carrera de obstáculos que tendremos que sortear en pos de la victoria final, saltando barriles, paredes escarpadas de edificios de la época o tronchando las amargadas estructuras óseas de los guardianes del sultán Jaffar. Eso es todo, claro está, con las ineludibles opciones de recuperación de energía.

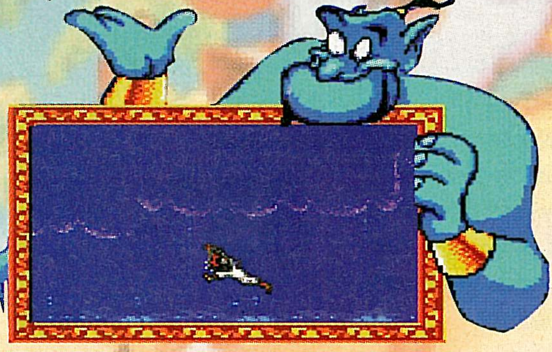


▲ ***Abú, la mona pelona, distrayendo al mercader para que Aladdin escape.***



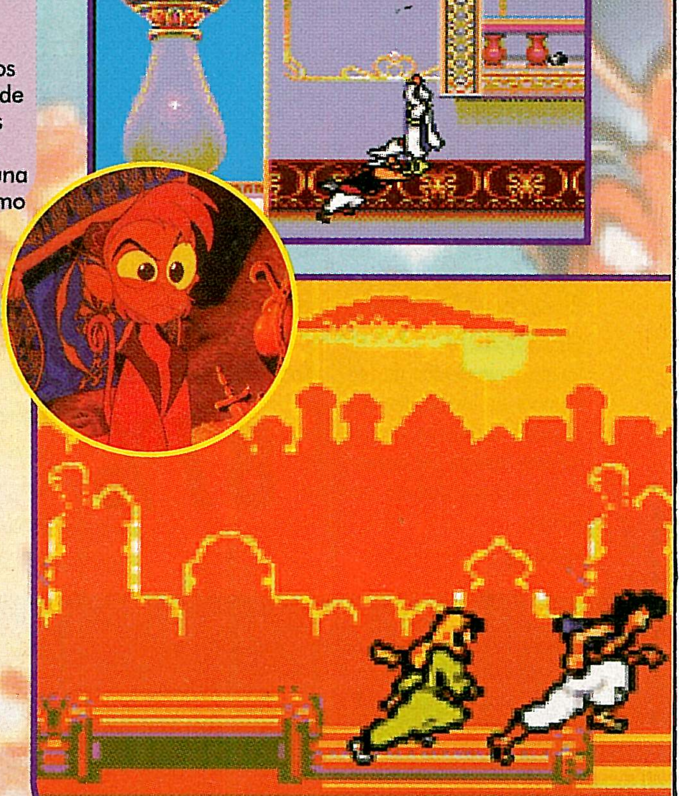
EL BAZAR

Antes de encontrar a la muchachita Jazmine, tenemos que recorrer el mercado en busca de nuestra ración de pan diario. Los antes mentados barriles y guardianes intentarán hacer más difícil nuestra particular misión culinaria. Sólo nos queda invitaros a que seáis, por una vez en vuestra vida, lo suficientemente hailidosos como para desfacer el entuerto.



LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

Un segmento importante del argumento tiene como escenario la caverna de las maravillas donde está escondida la lámpaa. Buscarla no será muy complicado ya que los accesos estarán indicados claramente. El camino, aún así, es ciertamente fácil y las trabas impuestas por el guión serán muy numerosas. Aladdin, en la foto, haciendo sombras chinescasl en las paredes de la gruta.





Aladdin

COMENTARIO

I.M. PREDATOR

Siguiendo los pasos de las versiones superiores, ALADDIN para *Master System* **ha sorprendido a propios y extraños con la perfección de sus caacterísticas técnicas. ¿Quién podía imaginar a estas alturas un juego bonito, con scrolles suaves y un manejo certero de los? Con el escaso número de lanzamientos para** *Master System* **es lógico que nos agrade la idea de pensar en estos buenos arcades, bautizados por alguien como** ***jump'n runners*****, que distraen y divierten sin muchas contemplaciones. ALADDIN es, de todos modos, una elección fiable dentro del cada vez más reducido mundo de ocho bits.**

EN BUSCA DE LA PRINCESA PERDIDA

Un día en el mercado de Agrabah y tras huir la bella moza Jazmine de la opresión psicológica del palacio, un guardia la obliga a detenerse. Aladdin, ambidiestro y muy chulesco, decide intervenir y poner las cosas en su sitio. Salvándola de la amenazadora presencia, Aladdin logra llevársela finalmente a su pisito...

La princesa llora desconsolada ante la ergida figura de Jaffar que espera la llegada, última a su entender, de Aladdin y su mono más torpe y maleducado.

¡Ohhh!, Aladdin va a realizar un difícil número musical frente a dos guardias que, lo último que desean, es dejar que el jovencito huya con la manzana y la princesa.

MUCH, BUT IT'S GO
IEW.

Aladdin y la princesa disfrutando de la increíble vista que el primero posee desde su apartamento con dúplex de la gran ciudad. Un lujo oriental de la época.

Un anciano propone a Aladdin el rescate de la lámpara maravillosa para poder gobernar el mundo. Este decrépito ser no es más que Jaffar disfrazado (como Mortadelo y Filemón). De vosotros depende que os fiéis o no de cara al desafío final.
Esto... por aquí me dicen que no tendréis más remedio que hacer lo que os diga. Una pena.

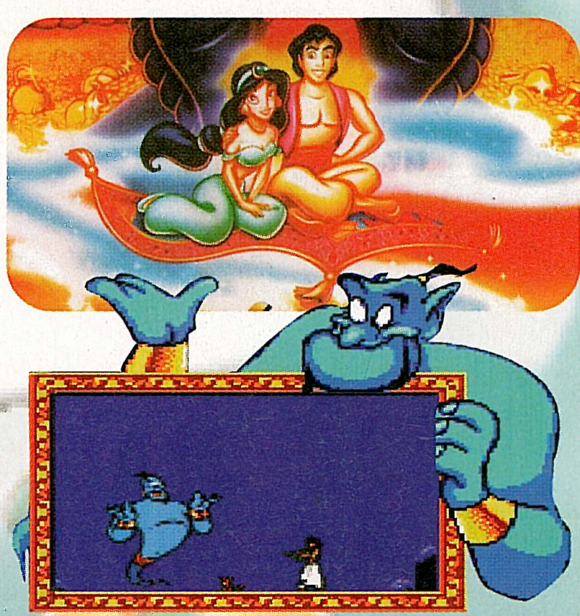
INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	5/5
DIA	5/5
SEMANA	0/5
MES	0/5
AÑO	0/5

ANALISIS	
INGENIO	2/5
ACCION	4/5
DESAFIO	3/5
REFLEJOS	3/5

LA CAMARA DE LOS TESOROS

Montañas de oro, brillantes y consolas **Sega** rodearán en esta fase a nuestro Aladdin del alma. Recordad la leyenda que pesa sobre el lugar: "no debéis tocar otra cosa que no sea la lámpara".





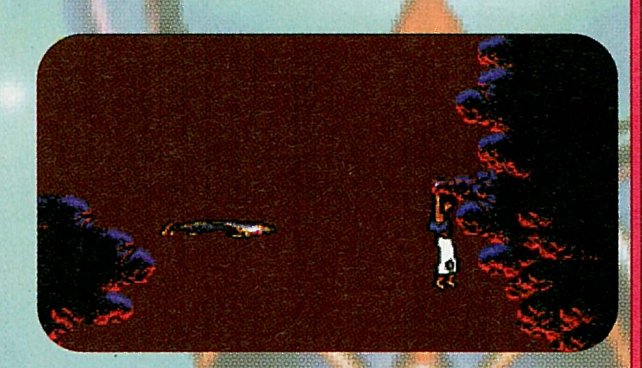
¿Vosotros por qué creéis que Jaffar quiere la lámpara maravillosa? ¡pues claro!, para hacernos ver que sus intenciones y planes van en serio y que lo de dominar el mundo no es una tontería pasajera. Aladdin y su mono Abú están precisamente para impedirlo.

LA ALFOMBRA VOLADORA

¿Cómo podía faltar en esta recreación del clásico una alfombra con la que recorrer los cielos de la gran ciudad para llegar antes al superbazar y realizar las compras de toda la semana? Que esto es ALADDIN y es cosa seria.







EL PALACIO

Ultimo escalón en la acalorada persecución de Aladdin por recuperar su lámpara maravillosa. Entre sus muros, nuestro héroe debe seguir sorteando los obstáculos antes de enfrentarse a la Gran Serpiente que protege los intereses de Jaffar (no en vano se trata del malvado mago). Que os aproveche.



Aladdin es transformado en un príncipe de los buenos gracias al hechizo particular de su genio más genial. ¿Cambiarán a partir de ese momento las cosas para nuestro protagonista? yo creo que sí.

COMENTARIO



NEMESIS

Desde mis tempranos inicios comentando juegos, os puedo asegurar que no había visto a un juego de *Master System* **derrochar tanta calidad gráfica. Si** Virgin, **en la versión** *Mega Drive*, **logró cautivarnos con la impresionante animación de sus personajes,** Sega **ha hecho posible que los usuarios de** *Master* **puedan presenciar un espectáculo inigualable de scrolls parallax (atención a la fase de los tejados), buenas animaciones y un colorido de lujo. Incluso la presentación se sale de los cánones habituales, con secuencias animadas entre fase y fase calcadas de las escenas de la película original. A todo este deleite visual hay que unirle una gran variedad en el desarrollo del juego, con fases que van desde el mero género de plataformas a otras de acción total. Un cartucho verdaderamente Genial.**

PRESENTACION 88

▲Todo el juego está repleto de hermosas secuencias animadas que lo dotan de una vistosidad inédita en un cartucho de *Master*.

GRAFICOS 90

▲ Sprites grandes, bonitos y coloristas en un mundo rebosante de scrolls parallax.

SONIDO 80

▲Agradables y simpáticas melodías que logran una ambientación total.

JUGABILIDAD 86

▲El control a lo largo del juego es perfecto, sin presentar ningún problema. Pocos juegos de *Master* tiene respuestas de pad tan certeras.

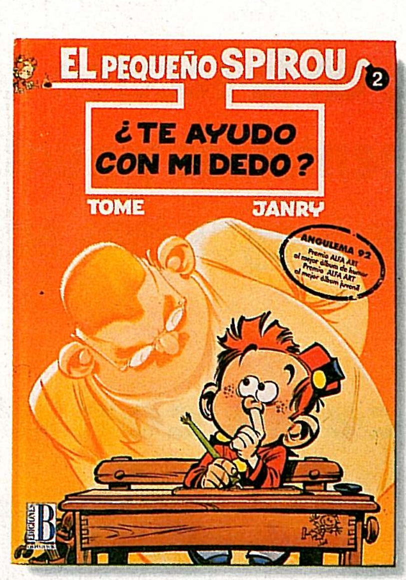
DURACION 80

▲La calidad gráfica del juego es tan grande que te obligará a jugar una partida tras otra, aunque ya te hayas acabado el juego. Espectacular.

▼Se echan en falta passwords.

GLOBAL 86

Un juego de plataformas bonito, divertido y entretenido. Recomendado para los más pequeños y un ejemplo a seguir por las producciones futuras.







Pequeño Spirou un gran cómic

EDICIONES B
GRUPO ZETA

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Abril si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

- ☐ **CHAOS ENGINE** — Mega Drive
- ☐ **GUNSHIP** — Mega Drive
- ☐ **PRINCE OF PERSIA** — Mega Drive
- ☐ **DRACULA UNLEASHED** — Mega CD
- ☐ **COLUMNS III** — Mega Drive
- ☐ **HYPERDUNK** — Mega Drive
- ☐ **BARKLEY SHUT UP AND JAM** — Mega Drive
- ☐ **NBA JAM** — Game Gear
- ☐ **ALADDIN** — Master System
- ☐ **ART OF FIGHTING** — Mega Drive

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Población:
Provincia:
C.P.: **Tlf:**
Edad:
Modelo de consola:

Mega SEGA

TOP 10

MEGA DRIVE

1	STREET FIGHTER II SCE	CAPCOM
2	SONIC 3	SEGA
3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
4	NBA JAM	ACCLAIM
5	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
6	ALADDIN	VIRGIN
7	EA SOCCER	ELECTRONIC ARTS
8	ART OF FIGHTING	SEGA
9	ETERNAL CHAMPIONS	SEGA
10	CASTLEVANIA TNG	KONAMI

MEGA CD

1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	BATMAN RETURNS	SEGA
5	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
6	DRACULA UNLEASHED	SEGA
7	DRAGON´S LAIR	READY SOFT
8	GROUND ZERO TEXAS	SEGA
9	ROBO ALESTE	SEGA
10	JAGUAR XJ220	CORE DESIGN

ESTRELLAS 6

ARGUMENTO	CASTLEVANIA
ESPECTACULAR	NBA JAM
JUGABILIDAD	SENSIBLE SOCCER

FULL MOTION VIDEO	DRACULA UNLEASHED
SCALING	THUNDERHAWK
JUGABILIDAD	BATMAN RETURNS

MASTER SYSTEM

1	ALADDIN	SEGA
2	MICROMACHINES	CODEMASTERS
3	ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS

GAME GEAR

1	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
2	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
3	REN & STIMPY	SEGA

MEGA GOLFO

UNA CHICA CON GENIO

¡Hola Mega Golfo! Estoy totalmente confusa contigo. De repente nos sueltas un discurso sobre el verdadero sentido de la navidad (cuándo leí esa carta casi lloré) y después empiezas con tus chulerías de siempre.

Pero yo no escribo para meterme contigo, si no con un señor que escribió a tu sección, metiéndose con los juegos de lucha y, sobre todo, con mi queridísimo SFII. Si no recuerdo mal fue en el número nueve de tu revista y se hacía llamar W W W.

W W W, eres un cobarde por esconder tu nombre bajo un seudónimo y por lo que a mí me parece eres un carroza. Decir que el SF II no crea adicción es como ser inglés y no saber dónde está Londres.

Se nota que no sales mucho por que a la mayoría de los sitios donde voy siempre hay alguien jugando. Y eso que es la versión más antigua. Además yo no soy muy adicta a los videojuegos pero si no salgo y juego al SF II no me lo paso bien. Además ¿de qué año son los juegos que nos recomiendas? ¿De la era del Paleozoico tal vez? Un consejo: si no te gustan los juegos de lucha pasa de ellos y deja a los demás disfrutando.

PD: ¿Me permites hacerte unas preguntas?

1- ¿Cuál es tu personaje preferido del SF II? (Vega es el mío)

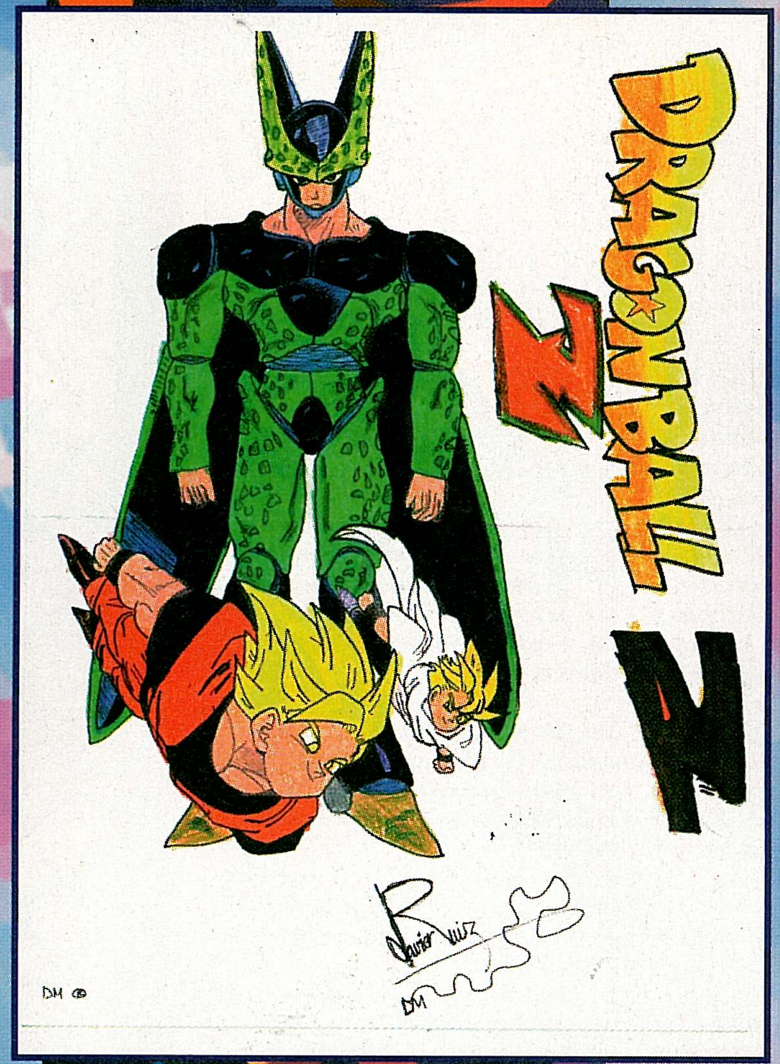
ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID



2- ¿SFII o ETERNAL CHAMPIONS?
3- ¿Cómo se siente el equipo de redacción de MEGA SEGA al existir otra revista que se encarga casi de lo mismo, llamada TODO SEGA?
4- ¿Eres del Real Madrid?

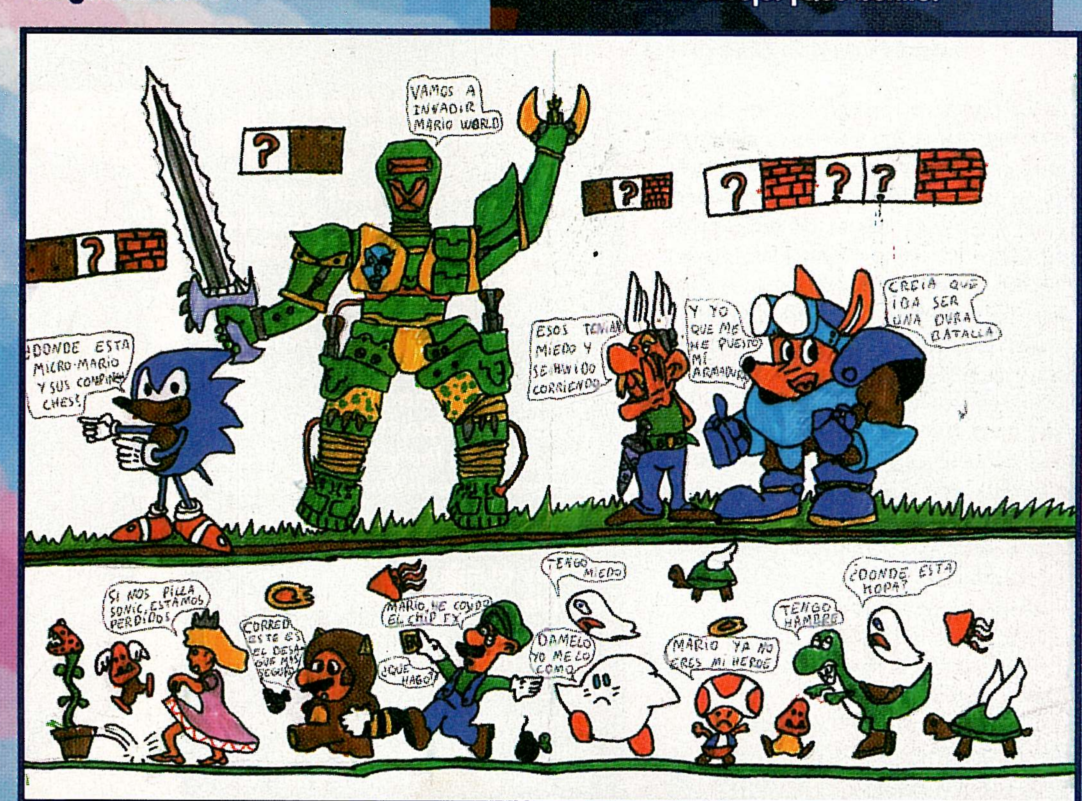
✉ *Cristina Moreno García (Ciudad Real)*

GOLFO: Tienes que ser comprensiva con esa rara especie humana que reniega de los juegos de lucha. Son pobres seres que han perdido el triste rumbo de sus vidas y se entretienen jugando al CARMEN SANDIEGO, SIM ANT, o a la decimosegunda parte del EYE OF THE BEHOLDER (THE CASTLE OF LORD BRITISH, THE DRUNK), mientras esperan agonizante el fin de sus días.
1- Me gustan Ryu, Bison y Blanka (me encanta cómo le muerde el 'nucamen' al contrario).
2- SFII por siempre jamás.
3- Estupendamente. Si no fuera por la competencia, no podríamos demostrar lo buenos que somos nosotros cada día, y lo malos que son ellos. Como dijo Darwin: "el mejor sobrevive y al peor...¡que le dén puerta!".
4- Lo siento, pero sólo me interesa el fútbol portugués. En la actualidad soy seguidor del "Gramdísimo e excelemtísimo equipo da patria lusa os incomtrolables panzas garbanzeras".



Sintiendo la llegada de DRAGONBALL Z este ser ya nos empieza a bombardear sin ningún tipo de piedad. ¡que Dios nos pille confesados!

Otro universo de MEGA SEGA reflejado en un dibujo. ¡Qué bonito!



MASTER CD

¡Hola! Soy uno de los muchos que tiene la *Master System II* y me he enterado de que han sacado el SONIC 3 y me gustaría que lo sacarán en mi consola. Te voy a hacer unas preguntas:
1- ¿Cuántos pueden jugar en el SONIC 3?
2- ¿Será igual que en la *Mega Drive*?
3- ¿Va a sacar Sega un *Mega CD* para la *Master System II*?
4- ¿Por qué no sacáis un juego de los Caballeros del Zodiaco para todas las versiones Sega?

✉ *Gonzalo Asenjo - Murcia-*

GOLFO:
1- Tú y tu primo dando palmas.
2- Si le quitas los doce planos de scroll parallax, el colorido, las músicas, unas cinco fases, la intro, la batería para grabar partidas y reduces el número de sprites en pantalla a tres... sí.
3- Saldrá a mediados del año que viene. Tendrá forma de policaedro regular, de color sepia, e incluirá karaoke con un CD (atentos fans del gore y el cine Trash) de rancheras de Rocío Durcal de regalo.
4- Para ser sincero, nosotros mismos hemos programado el juego y lo tenemos producido desde hace meses en una estantería de la redacción. Si quieres conseguirlo manda una carta a la dirección de siempre, acompañada de un Bollycao, poniendo en un esquina del sobre "Promoción: ¡pero qué tonto soy, madre! Esperamos vustras cartas.

¡CON K DE KOLGADO!

Kerido Megagolfo: soy Edu de Alkorkón (por cierto no me digas que no sé escribir por poner K en vez de C o Q porque yo escribo como me apetece) y quiero ke los lectores se enteren de una cosa: ¡sois unos moñas que decís insultos *lights* (o como se eskriba)! ¡Es que no os atrevéis a de-

MEGA GOLFO

cir HIJO DE XXXX por miedo a que no os publiken la carta? ¡Ya ves ké famosos sois por salir en una revista! ¡Seguro que cuándo se publiquen vuestras cartas váis corriendo a que lo vea Papá y Mamá! y esas palabras ke parece ke las habéis sacado del diccionario para parecer mayores o más kultos... ¡ke os xxxx! ¡Sois niñatos de ocho años!
Por cierto MegaFacha ¿No hubo pelxxxx a publicar mi anterior carta? Bueno, como sé que esta carta no se va a publicar, dílo tú con tus refinadas palabras. Suprime los tacos.

Una burra cobarde que no se atrevió a poner su nombre.

GOLFO: ¡Señor, señor! ¿Por qué les das el don de la palabra si la van a usar para decir sandeces? Te creerás muy duro por escribir con K y soltar tacos a diestro y siniestro (seguro que eres un tío de lo más *cool* y el más malo de todo el instituto). Pues permíteme decirte, babosa quinceañera, que ninguna de tus cartas ha salido publicada ni saldrá ninguna más, no por tu lenguaje de tratante portugués de burras atrigadas, si no por que no aportas nada en ellas. ¿Verdaderamente crees que le interesan a alguien tus problemas? Lo mejor es que tus papás te lleven a un psiquiatra infantil, de esos que regalan globos, dejes de mandar cartas a las revistas y te dediques a algo más menesteroso como salador de anchoas en cualquier factoría del bajo Bierzo. En cuanto a tu escritura, felicidades. Tienes la misma sutileza que un turista borracho visitando el Vaticano.
PD: Será mejor que no corras a enseñar esta carta a tu papá y tu mamá. Reconocerían lo que para todos es evidente: que todos estos años han estado alimentando (¿y educando?) a un auténtico cebollo.

LO DE SIEMPRE: UN IGNORANTE

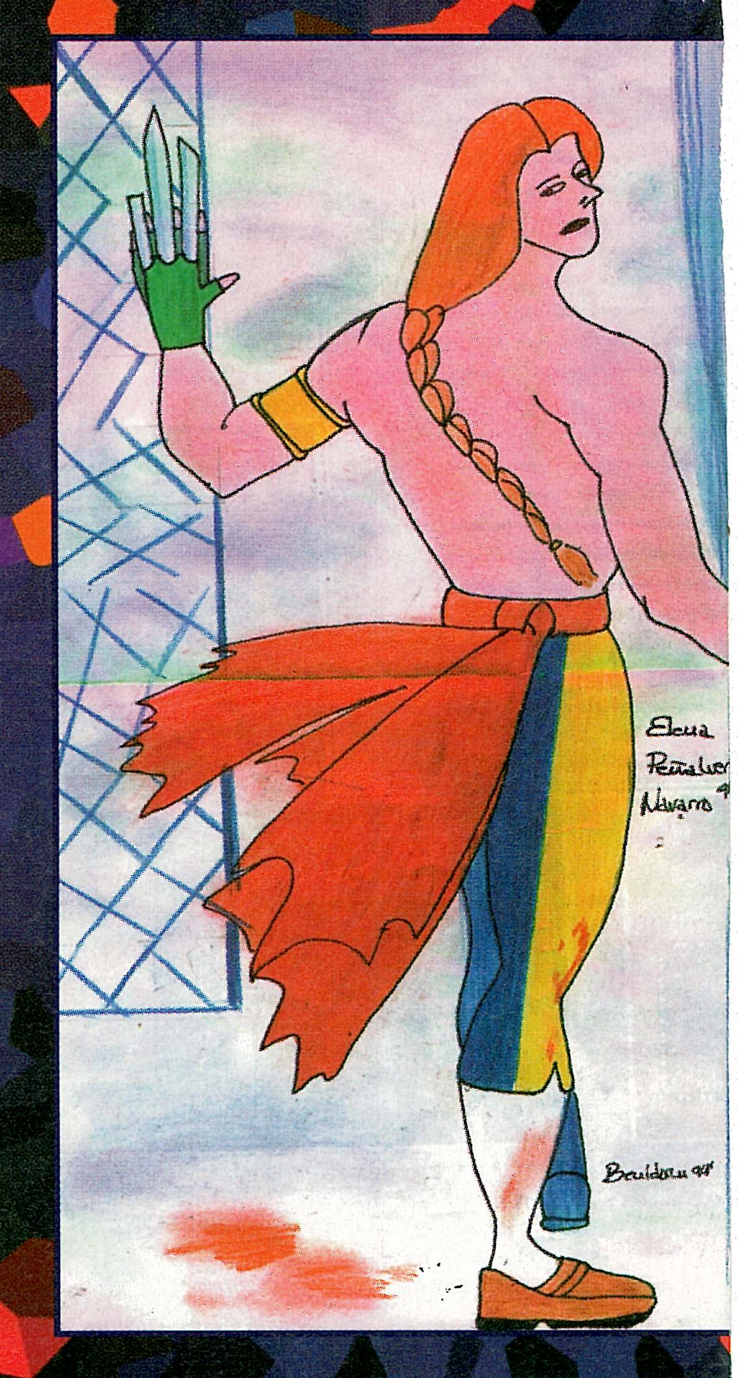
Hola, soy Darío. Viendo cómo os quedáis con la peña, espero que escribir la carta no sea puro masoquismo. Pero bueno, a mí con que me respondas lo demás:

1- ¿Se pueden hacer juegos de más de 24 megas en Mega Drive?
2- ¿Qué juego es mejor: STREET FIGHTER II o ETERNAL CHAMPIONS?
3- ¿Es verdad que la Super Nintendo sólo tiene 3,58 Mhz?
4- ¿Tienes algún truco para CORPORATION de MD?
5- ¿Que es eso de PCF que ponéis en algunos precios?
6- ¿En que orden colocarías estos juegos? ALADDIN, ROCKET KNIGHT, ETERNAL CHAMPIONS y GUNSTAR HEROES.

Bueno, estas son mis preguntas. Felicidades por la revista y gracias por contestar.

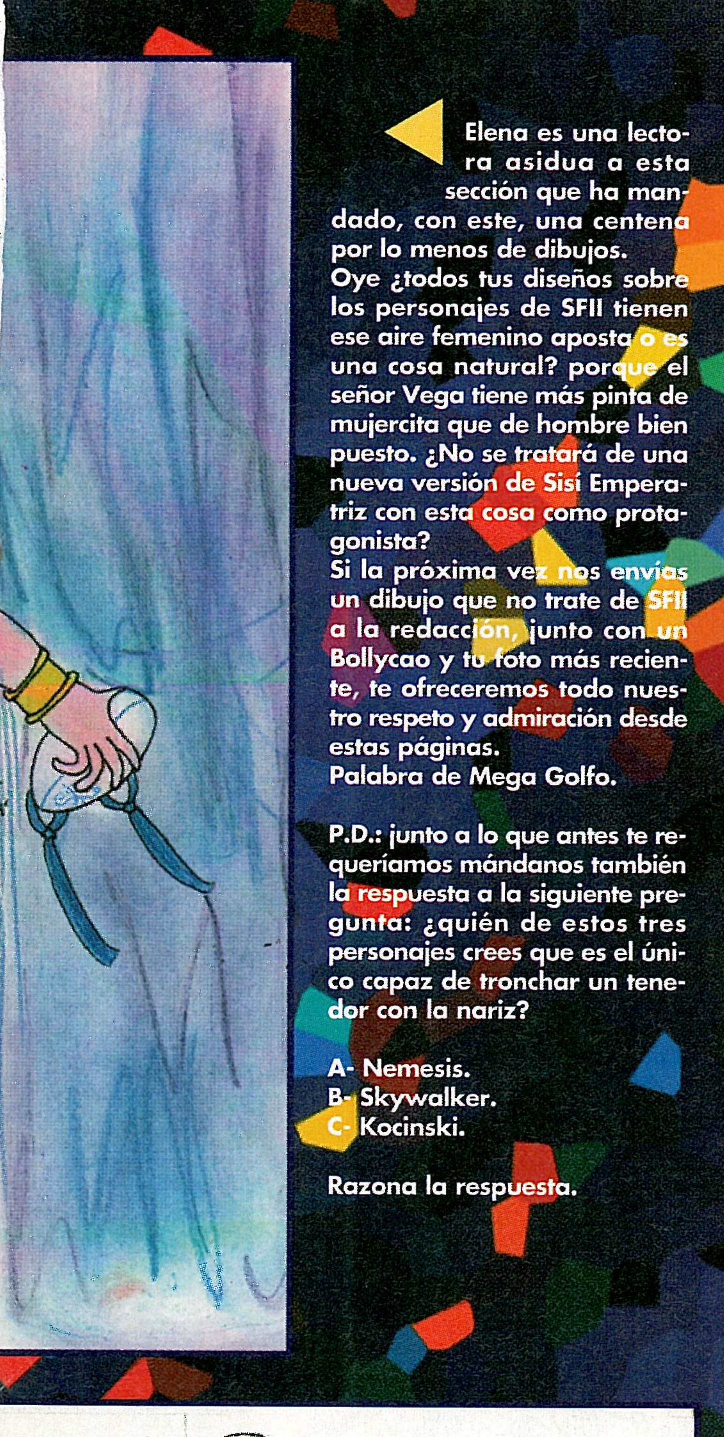
✉ *Darío Castaño (Asturias)*

GOLFO: ¡Ah! Es increíble. Por fin un ser humano de verdad, de esos que piensan y usan el papel higiénico, se ha dignado a escribirme. Tras meses y meses de esforzado estoicismo, soportando las cartas de los mayores cerebros putrefactos del hemisferio norte, una persona se atreve a hacerme preguntas normales, sin acordarse de la ocupación laboral de mi madre y sin cruentar mi sentido visual con faltas de ortografía de secundaria. Gracias, amigo, ¡qué digo amigo! ¡hermano!
(Tras esta lacrimógeno y artificioso comienzo, voy a por lo que interesa, tu apestosa carta)
1- Hacerse se puede hacer, e incluso ponerles ruedas a modo de mesa camilla.
2- STREET FIGHTER II, of course.
3- Absolutamente cierto (je, je).
4- Cuándo llegues a la cuarta fase desconecta la consola, saca el



Es para empezar a pensar con seriedad la falta de conceptos originales que las personas de este país está comenzando a sufrir. Primero utilizan personajes de solera aplastante, del mundo de las consolas. Cosa que no me parece mal. Pero lo más desgraciado del tema es que no son capaces de imaginarlos realizando otro tipo de actividades que no sean las ya vistas en los cartuchos, revistas o películas. ¡¡¡Despertad!!! niños del mundo, ¿o es que no podéis imaginaros al mismo Bison recolectando caracoles en medio del campo? ¿y a Nemesis bebiendo Vodka en una pradera llena de bisontes en plena noche? O reaccionáis o nuestro querido país se va al garete. ¡Hacen falta genios, no copiones de tres al cuarto!





Elena es una lectora asidua a esta sección que ha mandado, con este, una centena por lo menos de dibujos.
Oye ¿todos tus diseños sobre los personajes de SFII tienen ese aire femenino aposta o es una cosa natural? porque el señor Vega tiene más pinta de mujercita que de hombre bien puesto. ¿No se tratará de una nueva versión de Sisi Emperatriz con esta cosa como protagonista?
Si la próxima vez nos envías un dibujo que no trate de SFII a la redacción, junto con un Bollycao y tu foto más reciente, te ofreceremos todo nuestro respeto y admiración desde estas páginas.
Palabra de Mega Golfo.

P.D.: junto a lo que antes te requeríamos mándanos también la respuesta a la siguiente pregunta: ¿quién de estos tres personajes crees que es el único capaz de tronchar un tenedor con la nariz?

A- Nemesis.
B- Skywalker.
C- Kocinski.

Razona la respuesta.



cartucho, envuélvelo en papel Albal y mételo en el microondas a la máxima potencia. Puede que no te acabes el juego, pero la explosión le hará una cocina nueva a tu madre.
5- Es la denominación de origen del plástico que envuelve a los cartuchos.
6- GUNSTAR HEROES (me encanta), ALADDIN, ROCKET KNIGHT y ETERNAL CHAMPIONS.

MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES

Golfo, ¿estás listo? ¿Te atreves a publicarla?

1- ¿Cuándo llega a España el "Land Striker"?
2- ¿Por qué todos los juegos basados en series de televisión japonesas sólo salen en Super Nintendo?
3- ¿Cómo se llama el nuevo juego de Namco estilo STREET FIGHTER II? ¿En qué formato saldrá?
4- ¿Qué me dices de CASTLEVANIA, MEGA MAN, PROBOTECTOR y ALIEN SYNDROME en la Mega Drive?
5- ¿Cuándo veremos el MORTAL KOMBAT, BUBSY THE BOBCAT y ROBOCOP VS TERMINATOR?
6- ¿Podrías decirme algunos juegos para el Menacer (menos el T2) próximos?

Jesús Sepúlveda
(Torrejón de Ardoz)

GOLFO: 1- Soy bastante comprensivo con aquellos, pobres mamarrachos, a los que el Señor no dotó de un cerebro privilegiado, por lo que voy a pasar por alto eso de "Land Striker". Si el juego al que te refieres es LAND STALKER, el famoso RPG de Climax, te diré que saldrá en España el día en que los presentadores de Tele 5 lean a Nietzsche, o sea, nunca.
2- Aquí tienes una pequeña lista de todos los juegos basados en Anime y Mangas 'chinakas' aparecidos en Japón y que nunca verás, por cortesía de Sega Europa: RANMA 1/2 (CD), GALAXY EXPRESS 999 (CD), CYBORG 009 (CD), DORAEMON (MD), BOLA DE DAN (MD y GG) y URUSEI YATSURA - LUM- (CD). Por suerte, DRAGON BALL sí hará su aparición en MEGA DRIVE por partida doble: versión Bandai y la adaptación de Sega de la recreativa de Banpresto.
3- Se llamará MR. Q-ESCO MAGICAL HOBBY FIGHT e incorporará todos los elementos que han hecho famoso a este bufonesco personaje. Por desgracia sólo saldrá en la nueva consola *R-18 Intercooler* de Solac Corp.
4- CASTLEVANIA ya ha salido, Capcom sigue programando el MEGA MAN, PROBOTECTOR (más conocido como CONTRA) saldrá el año que viene y del ALIEN SYNDROME ni 'papa'.
5- Hay tres posibilidades: que esta carta se me ha traspapelado y tenga lustros de antigüedad, o bien que eres tan necio, que todavía no te has dado que los juegos que dices ya han aparecido. ¿O es que te estás quedando conmigo? En este caso, tan sólo te puedo recomendar que vigiles el buzón de tu casa... un día podrías encontrarte algo inesperado (como un Bollycao en mal estado).
6- BODY COUNT.

EL MEJOR PARIDO

Hola Mega Kapullo: soy el mejor consolero/vicioso que han parido madres. Lo primero que quiero decirte es que atiendas porque sólo lo diré una vez:
1- No me repliques.
2- Contéstame a las preguntas.
Considero que tu revista es una de las mejores que compro, es mejor que HOBBY CONSOLAS y que MEGA FORCE y está igualada con TODO SEGA. Si seguís así, será la mejor revista de consolas Sega de España.
El número pasado a uno que te escribió le dijiste algo así como: "supongo que la compraste porque no habías visto antes una *Game Gear*". Acertaste al decirle eso, porque lo dejaste que parecía que lo hubieran masticado y luego lo hubieran escupido. Yo tengo la *Game Gear* y creo que es la mejor consola de Sega, lo que pasa es que no lo dicen para que la gente siga comprando *Mega Drive* y *Master System*. Vamos con unas preguntas:
1- ¿Consideras que debería comprarme el *Action Replay Pro* para *Game Gear*?
2- ¿Hay forma posible de pasarse el Dragon Crystal de *Game Gear*?

PD: No pongo mi nombre porque es demasiado valioso para poner-

MEGA GOLFO

lo en tu sección. Adios.

✉ *El Consolero Vicioso (Valencia)*

GOLFO: No sé si serás el mejor que ha parido madres, pero desde luego si que serás el único que hará parir a una mapache borracha en noche de plenilunio. Lo cierto es que no debería ni contestar tu chulesca y despreciable misiva, pero lo voy a hacer por mantener una cosa clara: desde luego que somos mejores que MEGA FORCE y muy superiores a HOBBY CONSOLAS (lo cual no es mucho), pero lo que no tolero es que digas que estamos igualadas con TODO SEGA. ¡Qué indignación! No es que queramos meternos con la competencia, a la que tenemos un gran respeto (sobre todo a MEGA FORCE), pero las cosas hay que decirlas claras. En cuanto a tus preguntas:

1- Tienes mi permiso.

2- Te lo puedes pasar de infinitas maneras... de una mano a otra, con los pies, por el interior de los calzoncillos. Todo depende de tu imaginación.

PD: Tienes razón en cuanto a lo valioso de tu nombre. Es mas digno de otras secciones, de otras revistas. ¿Has probado en la sección de contactos de prensa lúdico-educativa como "FUSTA ARDIENTE".

SOLO FACHADA

Hola Mega Pebxxxx pequeñas: te mando esta carta tan cutre porque no mereces más. Quiero que me respondas a estas cosas:

1- ¿Cuántos jugadores se pueden escoger en el Fatal Fury?

2- ¿Me podrías mandar el último cromo (el del CHASE HQ)? Es que si no, queda un hueco en la papelera de mi cuarto.

3- ¿Sabías que llevar el pendiente a la derecha es de maricas?

4- Aunque me gustan tus contestaciones me gustaría saber si eres tonto perdido o sólo un poco corto de mente.

Adios Mega Golfa.

PD: Incordiadme, pinchadme, destrozadme porque tengo respuestas para todos... ja, ja.

GOLFO: 1- Tres y a tu primo Julius, ese que se fugó de casa con Bubba, el afroamericano de dos metros con los labios de un clavel reventón.

2- ¿Aún queda sitio en la papelera de tu cuarto? Creía que la llenabas completamente cuando te acostabas en ella en las frías noches invernales.

3- ¿Cómo lo sabes? ¿Sales con muchos últimamente? Apuesto a que eres un cliente asiduo de bares de la categoría de Giorgo´s, Bravass o La Ostra Azul.

4- Y tú... ¿eres así de necio o te diste un golpe de pequeño? En ambos casos, comparezco a tus pobres progenitores por tener un hijo tan capullo.

NO SE ENTERA NI DEL N.O.D.O.

Hola, me llamo Carmelo, tengo una Master System II y unas cuantas dudas:

1- ¿Saldrá algo del STREET FIGHTER II a la *Master*, como hicieron con el MORTAL KOMBAT?

2- ¿Le pasaría algo a la consola, si aparte de enchufarla a una tele en color, la enchufase a una en blanco y negro?

3- ¿Hay algún juego bueno de super-héroes para la *Master*?

4- A ver si amplias los trucos de la *Master System*, pues hay poquísimos.

✉ *Carmelo Arenas (Bilbao)*

GOLFO: 1- Tienes el #$2/%&, que aunque no es ninguna joya, siempre será mejor que bajar al bar de la esquina a echarte la consabida partidita de SFII.

2- Dependiendo del modelo de *Master System* que tengas. Si tienes la vieja, no pasará nada, pero si tienes la *Master System II* verás con pánico cómo el juego pregrabado en la consola, el ALEX KIDD, dará paso a una versión digitalizada del HOTEL DE LAS MIL Y UNA ESTRELLAS, con el sprite de Luis Aguilé y su gran corbata de protagonistas.

3- El Superman de *Master* no está mal del todo.

4- Pues si eran pocos antes, después de tu carta serán menos todavía.

SEGA SATURN

Diabólico Golfo: ante todo quiero felicitar al equipo de MEGA SEGA por el fabuloso colorido que ofrece ahora esta revista. Me he decidido a escribir tras releer varias veces tu sección del Nº 11 y ver cómo los forofos de NINTENDO ponen 'a caldo' a la *Mega Drive*. Tan sólo decir que a los que disfrutamos con

ésta nos importa muy poco lo que ellos puedan decir (a palabras necias...).
Ya que te escribo, quisiera saber si es posible que la consola *Saturn* sea en realidad de 64 bits, que es lo que se rumorea por algunos programas radiofónicos de Barcelona. Pienso que si Sega lanza una máquina de 32 bits al tiempo que Nintendo saca la suya de 64, los más rotundos defensores de Sega nos tragaremos un buen tanto, dada la superioridad de Nintendo.
Por cierto, ¿Qué ha pasado con los anteriores comentaristas de la revista? ¿Sigues siendo el mismo Mega Golfo? Veo que ahora quienes firman las opiniones son los mismos que lo hacen para la revista SUPER JUEGOS.
Un truco: En ALADDIN, en la pantalla del desierto, si al comenzar llegáis hasta la primera palmera y retrocedéis, tendréis una vida extra. Este truco se repite en varias zonas del juego, como el final de fase de la tercera pantalla. ¡Buscad!
Espero recibir pronto alguna respuesta. Muchas gracias.

Gustavo Alfonso Beneítez

GOLFO: Que sea la última vez que me mandáis trucos a mi sección. ¿Acaso no sabéis que ya tenemos una para ellos?
Si no paro esto a tiempo dentro de poco me veré invadido por centenares de cartas contándome cómo elegir nivel en el primer SONIC y otras fruslerías. La próxima que llegue en las mismas condiciones, acabará en el inodoro (o en la boca de The Elf, que es casi lo mismo).
Hecha esta reseña aclaratoria-ilustrátiva te voy a dar en absoluta primicia lo que serán (aunque todavía estan sujetas a cambios) las especificaciones técnicas de la *Saturn*:

FORMATOS: CD-ROM y Cartuchos ROM combinados.
CPU: Central: SH2 (Hitachi 32 bit RISC chip / 50 MIPS) x 2
SONIDO: 68EC000 (Yamaha)
DSP: 24bit DSP built in.
MEMORIA: Work RAM: 16Mbit.
VIDEO RAM: 12Mbit.
SOUND RAM: 4Mbit.
CD BUFFER RAM: 4Mbit.
IPL ROM: 4Mbit.
GRAFICOS: 16.777.216 colores.
PALETA: 2.048 / 1.024 colores.
POLIGONOS: 900.000 polígonos/ seg.
EFECTOS GRAFICOS: Flat Shading, Gouraud Shading y Texturas.
MAPPING: Sprites, Scaling, Rotaciones y Changeable Sprite.
BACKGROUND SCROLL:
5 screen max.
4 screen of XY scroll.
4 screen of side line scroll.
4 / 2 screen of vertical cell scroll.
2 screen of rotation.
2 screen of windows.
SOUND: PCM sound chip (32 ch)
FM sound chip (8ch).
PRECIO APROXIMADO EN JAPON: Unos 50.000 Yen.

¿Contento?
En cuanto a los anteriores comentaristas de MEGA SEGA, en vista de su trabajo nuestra amada empresa ha tenido a bien enviarles a America del Sur. Más concretamente al Orinoco, donde están estudiando el periodo de celo y crianza del periquito invertido (*Loculeli pajaritus*). Han sido sustituidos por grandes profesionales de la talla de J.L. "la chacha pedorra" Skywalker, C.Y. "boquita de piñón" Kocinski, y el maravilloso y genuino Némesis, foco de sabiduria que con su presencia ilumina el cono norte el planeta.

¡UNA DE GAMBAS!

¡Que tiemblen los incompetentes! ¡Que se asusten los redactores-pandero! El Mega Golfo estrena sección: Lo han dicho (Nota aclaratoria: este horrendo título ha sido idea de mi redactor jefe, tras una de sus habituales curdas con vino tinto Don Simón). Una tribuna abierta donde podréis mandarnos los mayores "gambazos" y meteduras de pata aparecidas tanto en la prensa lúdico-informática, como en las instrucciones de cualquier cartucho, o memez relacionada con el medio. Nosotros a su vez caeremos como sobre ellos como perros de presa, sometiéndoles a la picota pública, a la humillación...vamos, al cachondeo padre. Mandad vuestas cartas (esta vez sin el Bollycao) a:

Ediciones Mensuales
Revista MEGA SEGA
c / O´Donnell 12
28009 - MADRID

¡Vaya novedad!

Y para abrir boca, nada mejor que un gambazo de los compañeros del frente. En el Número 30 de nuestra nunca bien ponderada Hobby Consolas, la sección de novedades chinakas Big In Japan nos deleitó con un simpático arcade plataformesco de nombre Magical Hat. La gracia del asunto es que el juego en realidad se llama MAGICAL FLYING HAT TURBO ADVENTURE, lleva más de tres años en el mercado japonés, y salio en Europa hace bastante ya, aunque con algunos cambios. Su nombre en el mercado occidental es DECAP ATTACK (¿A que este os suena mas?), y mantiene todo el mapeado, la estructura e incluso la disposición de los enemigos que el cartucho original. Las únicas diferencias se basan en el cambio de los decorados, mas oscuros y tétricos, y el protagonista, Chuck D'Head, que arroja una calavera en lugar del huevo del MAGICAL. Llegados a este punto, uno se pregunta: ¿Cuál será la próxima novedad de Big In Japan? ¿Será el Altered Beast? ¿El Strider de Master? Hum...tengo entendido que Sega está programando un juego con un puercoespín azulado de protagonista...¿Se llamará Rodolfo?.

TODO SEGA. Num 13.

Preview SOUL STAR
"Aunque el género de los matamarcianos no se presta a excesivas florituras, Core ha sabido imprimirle a SOUL STAR una personalidad muy especial y ha conseguido un juego muy divertido que hará gala de un excelente nivel técnico. El primer gran matamarcianos para *Mega CD*".

Comentario Mega Golfo:
¿Cómo que el primer gran matamarcianos para *Mega CD*? ¿Y que era el SILPHEED? ¿Un simulador de pesca en la baja Estonia? ¿Y el ROBO ALESTE? Por favor, un poquito de seriedad.

Sobre el ROAD RASH de *Master*
"Tímido intento de adaptar una de las mejores recreativas que existían sobre carreras de motos".

Comentario Mega Golfo:
¿A que no lo sabíais? Pues sí amigos, ROAD RASH fué en sus inicios un éxito en los salones recreativos de media Cisjordania allá por los años 70. Incluso tenemos fotos de como se hizo, digitalizando a Camilo Sesto y sus compadres bajando a toda pastilla la Sierra del Guadarrama.
Ahora hablando en serio. ¿Quién les ha dicho a estos que ROAD RASH es una máquina recreativa?

Ante la pregunta de que si saldrá FATAL FURY para *Mega Drive*, el infalible Mr. Q-uesco responde:
Si saldrá, quizá tarde unos meses y costará alrededor de 10.000 pesetas.

Comentario Mega Golfo:
Sentimos cebarnos de nuevo con nuestros amigos de *Todo Sega*, pero es que el número pasado les salío bordado. A pocos meses de que **Takara** saque a la calle la segunda parte, este "iluminado" va y nos anuncia la llegada de la primera parte...Mr. Q, deja el consultorio y dedícate a picar carne, hielo y hacer masas para repostería, como los otros robots de cocina. Te irá mejor.

Como gran ejemplo de justicia poética, aquí tenéis un fallo de nuestra propia cosecha.

MEGA SEGA. Núm 11.

Sumario de la revista:
Pag. 58. GROUND ZERO TEXAS.
La invasión alienígena más convincente de la historia de la mano de **Sony Imageworks** y **Sega**.
Comentario Mega Golfo:
¿Cómo que **Sony Imageworks**? ¡Será **Sony Imagesoft**, mendrugos! No os preocupéis. El responsable de este imperdonable error descansa ya en el fondo del rio Tormes con un abrigo de cemento.

¡Que tiemblen los cielos! ¡Que lloren las madres! ¡Que crujan las sartenes! A partir de este número, Némesis, el dios de la sabiduria, el mas inteligente de los mortales, el galán de los noventa, va a ofreceros la selección más concienzuda y profesional de trucos y ayudas pardas que un usuario de Sega puede desear. Y no sólo eso. Vosotros también podréis participar, simples mortales, y compartir mi grandeza enviando vuestros propios trucos a la dirección de la revista, indicando el sobre: "Trucos Némesis (sin Bollycao, gracias)". Tan sólo una advertencia: la primera persona que envie el truco para elegir fase en R-TYPE de Master System o SONIC de Mega Drive tendrá el duduso honor de estar suscrito durante un año a la interesante colección ilustrada de "Ritos y Leyendas de la Pesca con Mosca en el Bajo Guadiana".
Estáis avisados, polluelos almizcleros.



ALADDIN

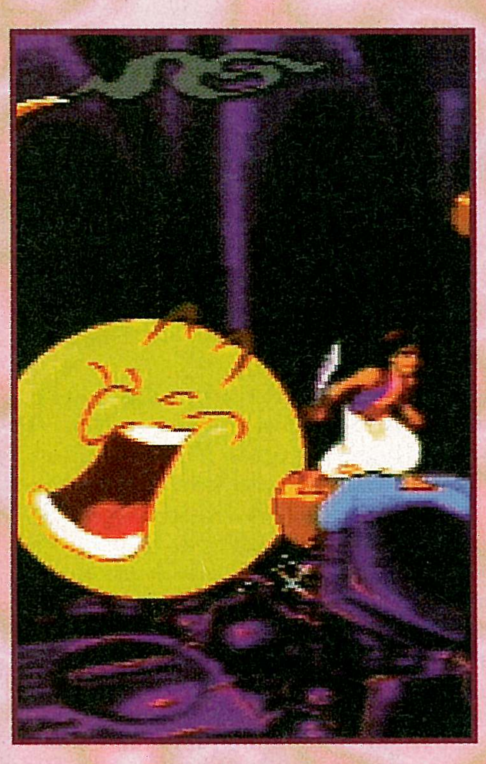
MEGA DRIVE

Cómo pasar de fase

Pausa el juego en cualquier momento y pulsa A, B, B, A, A, B, B y A. Quita la pausa y pasarás a la siguiente fase al instante.

Nota aclaratoria: este truco sólo funciona poniendo el nombre del famoso grupo musical sueco, así que no intentéis poner 'CHUNGUITOS' porque tendría efectos contraproducentes en la consola.



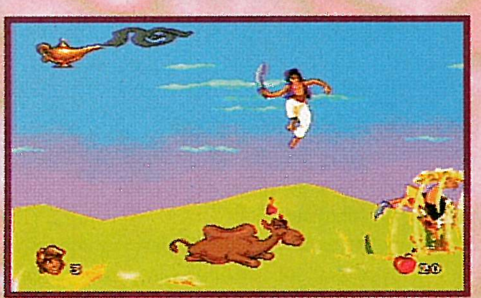
















DRAGON´S FURY

MEGA DRIVE

Passwords a Go-Go

Aquí tenéis unos cuantos passwords para este maravilloso, aunque ya un poco rancio, pinball:

UUBV99BQRE - Empiezas con 505.705.300 puntos y 73 bolas.

TECHNOSOFT - Empiezas con 2.000.000 y 10 bolas.

TIMETRIAL0 - Compite con un amigo por ver quién se hace más puntos en menos de tres minutos.

BGMOFFMODE - Deconecta el sonido del juego.

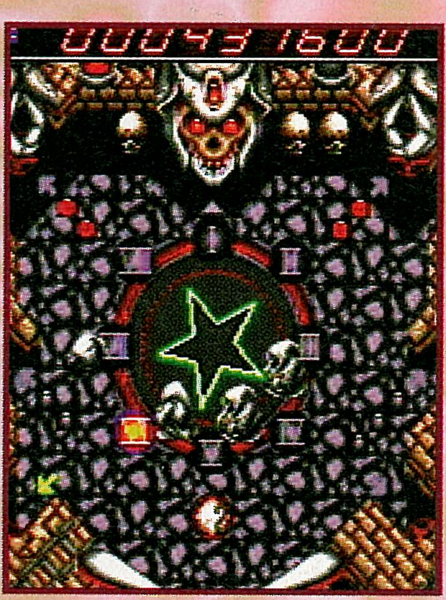


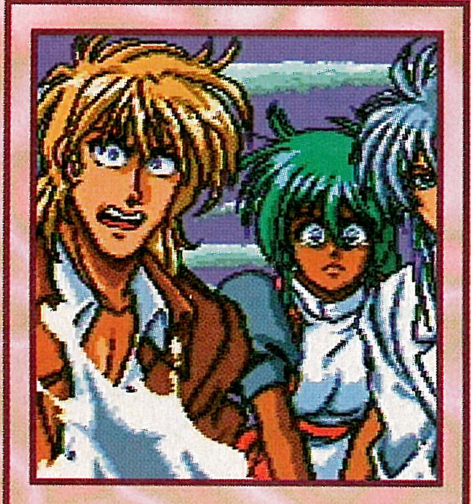












ERNEST EVANS

MEGA CD

Saltar de fase

No es que sea una maravilla de juego, (para ser francos, es una verdadera porquería), pero contiene algunas intros animadas que realmente merecen la pena. Si deseas verlas todas tan sólo debes pausar el juego y presionar ARRIBA, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, DERECHA, B y quitar la pausa. Pasarás a la siguiente fase.





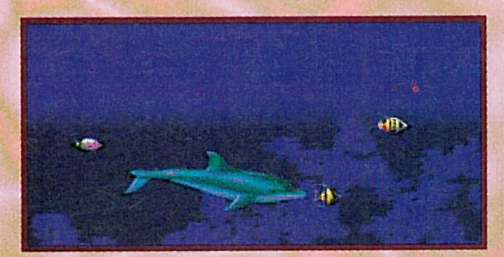
ECCO THE DOLPHIN

MEGA CD

Debug Mode

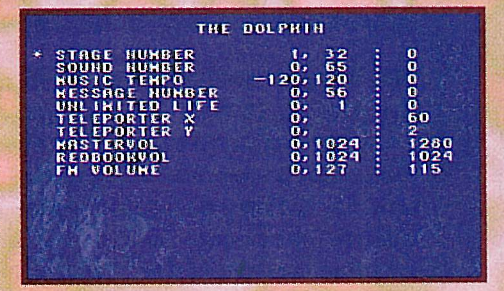
Incluso un juego tan plomizo y soporífero como DOLPHIN esconde en su interior los más insospechados trucos. Este, por ejemplo, te permitirá elegir fase, melodías e incluso inmunidad. Comienza a jugar, gira al delfín hasta que su cara esté mirando a la pantalla y haz una pausa. Sin quitarla pulsa DERECHA, B, C, B, C, ABAJO, C y ARRIBA.

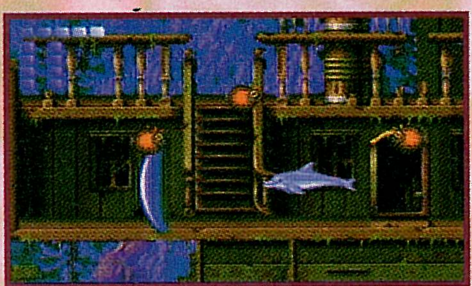


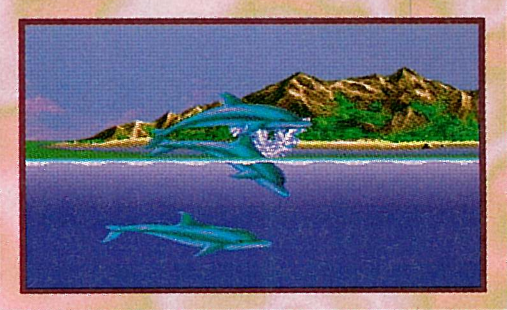








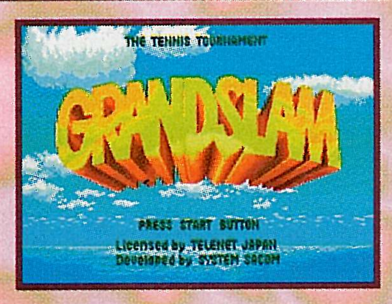




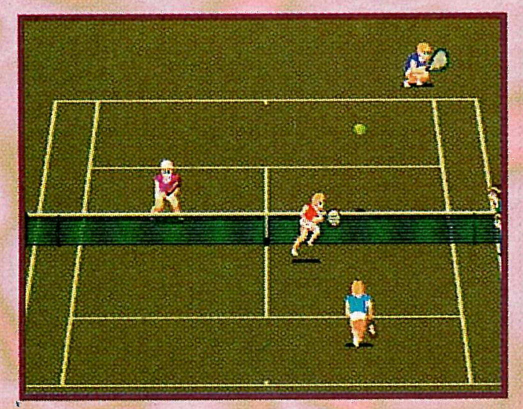
GRAND SLAM

MEGA DRIVE

Configurar el nivel de dificultad

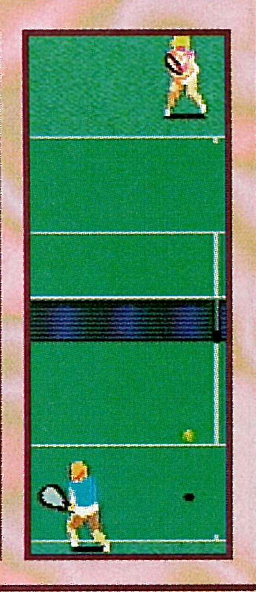


En la pantalla de passwords introduce la palabra CONFIG, rellenando con puntos el espacio sobrante. Pasarás a un nuevo menú donde podrás alterar las características físicas de tu jugador, así como el nivel de juego de la computadora. Si, por el contrario, escribes GRAND.SLAM (punto incluído), seguido de puntos, elevarás el nivel de dificultad al infinito.











MORTAL KOMBAT

MEGA DRIVE

Cheat Mode

En el menú del juego, donde puedes elegir entre las opciones o comenzar el juego, pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA y ABAJO. Las palabras *Cheat Enabled* aparecerán por arte de magia, y podrás entrar en esta nueva ronda de opciones donde podrás activar el modo *Fatality*, tener energía infinita o ver volar por el decorado de *The Pit*, la cabeza de uno de los programadores.

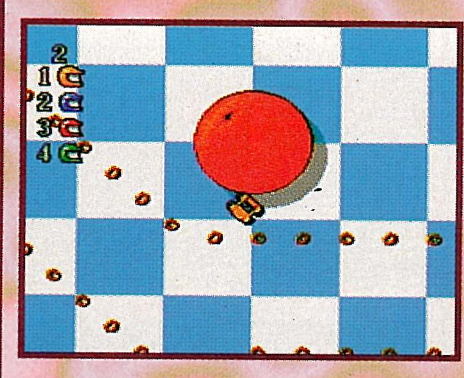




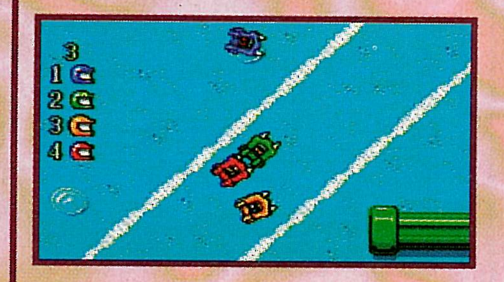
MICRO MACHINES











MEGA DRIVE

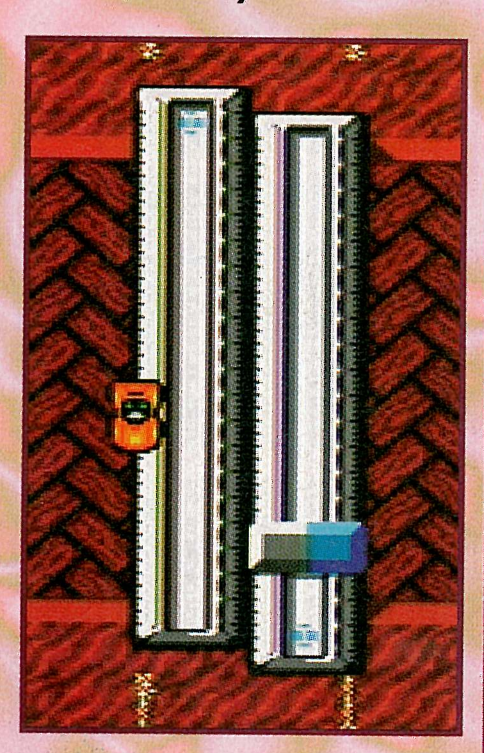
Vidas Infinitas, Velocidad extra y mejores adversarios

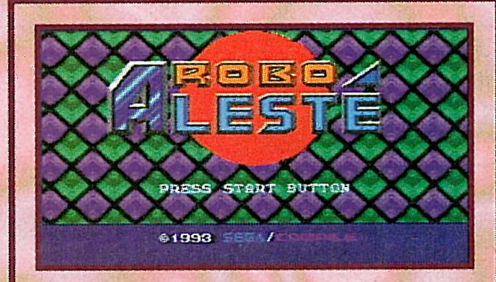
Si estás harto de quedar el último en el modo campeonato o ver cómo tu hermano Tomás te humilla continuamente, no desesperes. Tenemos una pequeña selección de trucos para este magnífico arcade de conducción:

- Para aumentar la velocidad de tu coche: pausa el juego y presiona ARRIBA, ABAJO, A, B, IZQUIERDA, DERECHA, C y START.

- Vidas Infinitas: pausa el juego y pulsa B, ABAJO, C, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y ABAJO.

- Para jugar contra los adversarios mas peligrosos: START, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, START y ABAJO.





ROBO ALESTE

MEGA CD

Elegir fase

En la pantalla de opciones ejecuta el sonido 3A, pon el nivel *Hard* y el CD-DA en el nivel en el que quieras comenzar. Ahora, presiona B y START al mismo tiempo, con lo que volverás a la pantalla del título. Debajo de *Game Start* verás la opción *Continue* que te llevará a la fase elegida.





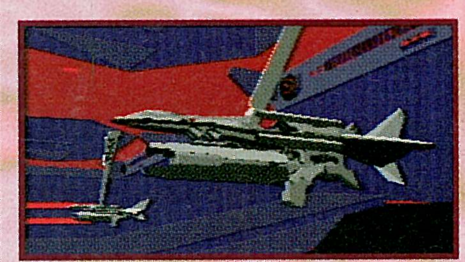


SILPHEED

MEGA CD

Elegir fase, rellenar el escudo y jugar en modo Manía.





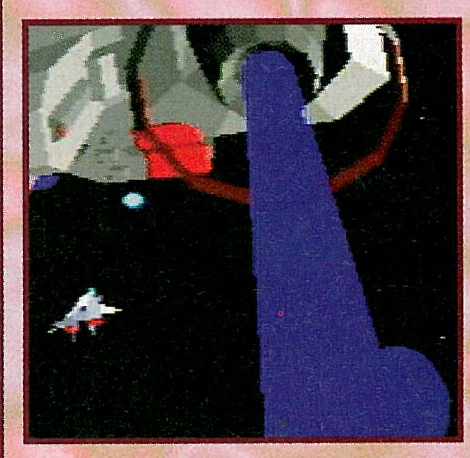






Cuando aparezca la demo de la presentación del juego, pulsa en el primer control pad la siguiente combinación: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A y B. Presiona START y comprobarás que en la pantalla del título hay una tercera opción: *Stage Select*. Desde ella podrás jugar en todas las fases, ver todas las intros e incluso el final. Sin embargo, si lo que quieres es recargar el escudo durante la partida, pulsa durante la intro del principio DERECHA, IZQUIERDA, A, DERECHA, ARRIBA, C, B, ABAJO, IZQUIERDA, B, A, ARRIBA y START. Ya en el juego, cuando tengas el escudo a punto de desfallecer, aprieta el botón A del segundo pad para recargar tu energía.

Por último, para entrar en el modo *Manía*, sólo para expertos, presiona en la presentación: B, B, A, C, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, C, ARRIBA y A. Comprobarás que al final de tu marcador hay un uno, que significa que el truco se ha activado, y debes empezar a rezar...





TIME GAL

MEGA CD

Visual mode




Este truco te permitirá ver todas las animaciones de las muertes de la protagonista, además del resto de cada fase. Para ello, sólo debes dirigirte a la pantalla de opciones, más concretamente al *Visual Mode*, e introducir estos passwords para cada una de los niveles:

STONEAGE	DEATHOUL
ELEPHANT	RECKLESS
HARDWORK	BRANCHER
ASTEROIDS	SOUTHERN
STARWARS	DINOSAUR
MURDERER	OSIRIIYA
WORLDWAR	DODZILLA
LANDMINE	THANKYOU

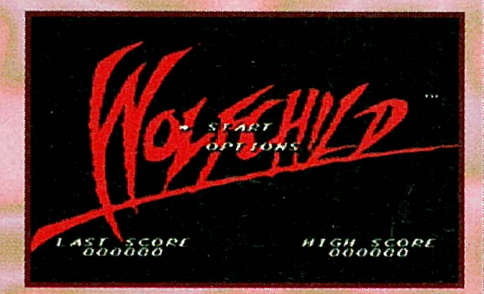




WOLFCHILD

MEGA CD

Elegir fase



Dirígete a la pantalla de opciones y pulsa la siguiente combinación: A, B, A, C, A y B. Si lo has hecho correctamente, oirás una potente explosión que te indicará que el modo *Cheat* está activado. Ahora, dependiendo del nivel deseado, ejecuta los siguientes movimientos:



- Para comenzar en el Nivel 2: START
- Para comenzar en el Nivel 3: B + START
- Para comenzar en el Nivel 4: C + START
- Para comenzar en el Nivel 5: B + C + START
- Para comenzar en el Nivel 6: A + START
- Para comenzar en el Nivel 7: A + B + START
- Para comenzar en el Nivel 8: A + C + START
- Para comenzar en el Nivel 9: A + B + C + START



TECHNO-CLASH

MEGA DRIVE

Y más Passwords

Bajo este rotundo y tecnológico título se esconde una extraña combinación de *shoot´em up, magia* y sonidos chicharerros. Para ver todos los niveles que lo componen sólo tienes que introducir estos códigos:

Fase 2 - ZP80BFAR
Fase 3 - FPKRBFA9
Fase 4 - DAAW3FAX
Fase 5 - TZSIUFAU
Fase 6 - 6ZSITFA6
Fase 7 - H9M9SFA0







Inauguramos oficialmente esta nueva sección para contaros los pormenores e historia de todos aquellos juegos que, debido a su calidad o al mal e injustificado trato que recibieron en su día, merecen una redención inmediata.



MEGA DRIVE
SEGA-1991

OUT RUN, como después podréis saber, es de esos títulos que saltan las lágrimas a los aficionados de toda la vida.

Corría el año 1986 cuando **Sega** lanzó al mercado de las recreativas una máquina que revolucionaba y dejaba a la altura del betún sideral otro clásico de los simuladores de conducción: POLEPOSITION de **Atari**. OUT RUN aparecía con numerosas mejoras técnicas. El reescalado de sus sprites y la vertiginosa velocidad que acompañada a los movimientos de la carrocería móvil, nos ofrecían un espectáculo único que con mucha dificultad ha sido superado por otro hit de **Sega**: VIRTUA RACING.

Pero OUT RUN es mucho más que un simulador de conducción, no en vano ofrecía partidas únicas, independientes y con numerosos finales. Si nos fijamos en el habitual simulador de coches, vemos que éstos tienen como único fin dar vueltas alrededor de un circuito, muy al estilo de los grandes premios del campeonato del mundo. Aquí, en OUT RUN, existen quince tramos bien diferenciados que debemos pasar utilizando el menor tiempo posible. Al final de cada uno de estos circuitos abiertos podremos elegir entre dos caminos diferentes. Tened en cuenta que esta elección os destinará a un final diferente en cada ocasión.

LA PANTALLA DE RECORDS

¿Quién no recuerda esta pantalla y su extraordinario degradado que nos comunicaba el final de la partida y la inclusión de nuestro insigne nombre entre sus datos? En la versión cartucho, como podéis ver, esta pantalla se mantiene con la misma melodía.





GET READY?



Las voces digitalizadas de la máquina también están presentes en la versión ***Mega Drive***. Los *Get Ready?*, *Checkpoint*, *Congratulations* y un largo etcétera adicional de maravillosas sintonías que, aunque luego explicaré, podéis elegir en cada una de las partidas. El acompañamiento ideal para una partida en OUT RUN.



TRUCOS

Como todo gran cartucho que se precie, OUT RUN posee una serie de trucos absolutamente espectaculares. Os contamos. Si lográis pasar los dos primeros controles sin que choquéis, volquéis o tengáis un incidente cualquiera podréis ver, en el umbral del trecer tramo, el vuelo de un objeto totalmente identificable. Tres concretamente serán los aparatos y todos dependientes del universo **Sega**: el F-14 TOMCAT de AFTERBURNER, la nave de GALAXY FORCE II y el Zeppelin de los BONANZA BROS.

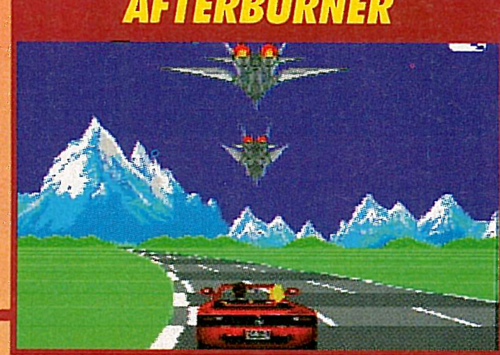
GALAXY FORCE



BONANZA BROS



AFTERBURNER



CINCO FINALES

Cinco serán los posibles finales que podremos contemplar en el modo de juego normal. Todas y cada una de las escenas finales representan una secuencia de humor, con numerosas desgracias de por medio que tendrán como víctima propiciatoria, normalmente, al ser masculino. Por cierto, en la pantalla de récords teclear ENDING y tendréis acceso al sexto y último final. CONGRATULATIONS.

A



B



C



D



E



FINAL ESPECIAL

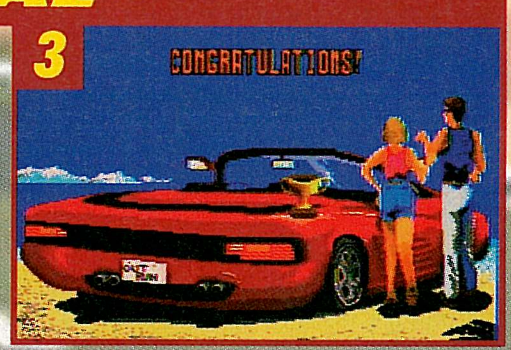
1



2



3



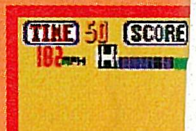






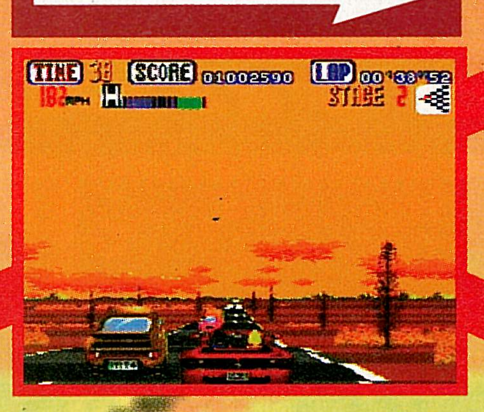


▲ El famoso Course Map también está presente.



TODOS LOS CIRCUITOS

Un total de quince circuitos, o tramos, componen la variada orografía de OUT RUN que, para información vuestra, es exactamente igual a la de la máquina recreativa original. Sólo han cambiado, por aquello de la dificultad, el orden de colocación.















EL RADIOCASSETTE



Tres melodías eran las que podíamos elegir originalmente en la recreativa: *"Magical Sound Shower"*, *"Passing Breeze"* y *"Splash Wave"*. En el cartucho se ha sumado una nueva que mantiene intactas las características de aquellas llamada *"Step on Beat"*.





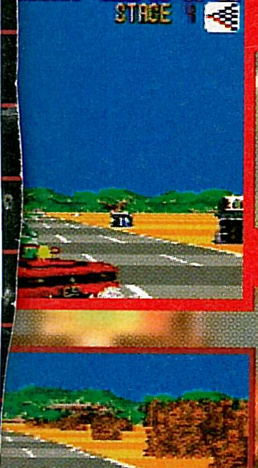


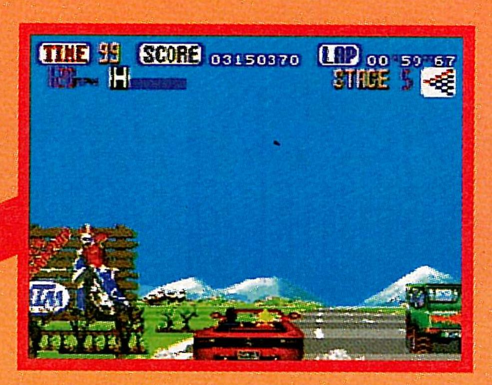


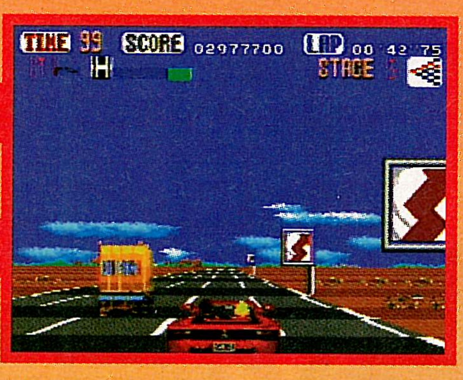












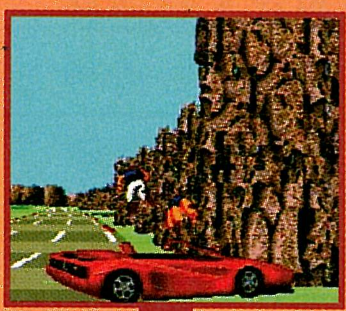






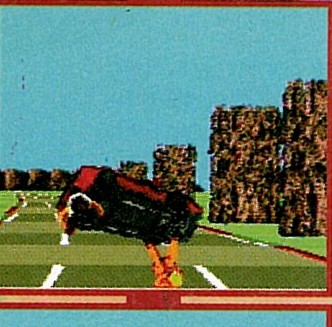
LOS VUELCOS

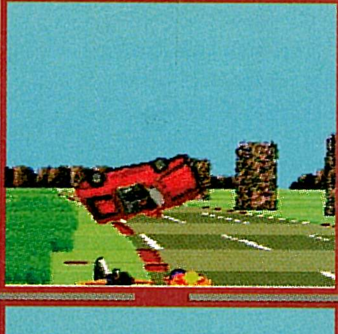
Seguid recordando la máquina original y sus espectaculares vuelcos.

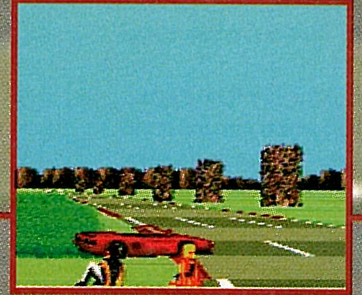












DOS CAMINOS

Gran parte de la magia de OUT RUN reside en la posibilidad de elegir entre dos caminos distintos.





AÑO APARICION:
1986

COMPAÑIA:
SEGA

OTRAS VERSIONES:
Spectrum
Commodore 64
Amstrad CPC
Commodore Amiga
Atari ST
PC
Master System
Game Gear
Turbografx

PUNTUACION:
95

COMENTARIO:
OUT RUN para Mega Drive es la mejor versión que existe, con diferencia, del clásico de las recreativas de Sega para cualquier soporte.
Un título imprescindible digno de los mayores coleccionistas.



¿? ¡MAMA, NOS CONOCEN!

Antes de nada quería felicitaros a todos los que hacéis esta revista (¿no hacíais antes HOBBY CONSOLAS?), por ser la más 'guai' que he visto nunca en el mercado (y eso que he visto todas).
Bueno, al grano:
1-¿Qué sabes de DRAGON BALL Z para ***Mega Drive***?
2-¿Hay algún juego de rol que merezca la pena para ***Mega Drive***?
3-¿Cómo es que los que escriben al Mega Golfo son tan ingnorantes?

Jorge López Mercader (Huesca)

Nos emociona que alguien nos reconozca. Efectivamente, la mayoría de los que aquí opinan han hecho HOBBY CONSOLAS cuando esta era una buena revista. Ahora, afortunadamente, no tenemos nada que ver con ella. Pero vayamos al grano:
1- Saber, sí sabemos cosas, como que por fin DRAGON BALL Z aparecerá a finales de este año para ***Mega Drive***. Es más, están proyectadas dos versiones. Una la distribuida por **Bandai** que estará basada en el cartucho de ***SNES*** y la segunda de **Sega** que extraerá sus ideas del original de **Banpresto** para recreativa. Los dos juegos serán de lucha.
2- Juegos de rol hay muchos y creo que ya el mes pasado contestamos a la pregunta.
3- Precisamente, esa sección (y que alguien me demuestre lo contrario) está pensada para culturizar a los ignorantes. Dáte cuenta que estos son los únicos que por no tener no tienen ni la vergüenza necesaria para saber que están haciendo el ridículo.

▲ ***DRAGONBALL Z llegará para Mega Drive a finales de este año.***

¿? MI MONO AMEDIO Y YO

Sólo una pregunta para alegrar mi existencia: ¿cómo te llamas tú, que haces esta sección?

Alejandro Rubio (Salamanca)

Una respuesta a tu requerimiento: me llamo igual que tú cuando comes hamburguesas con la mano mecánica y hablas con tu mona que hace las veces de compañera sentimental.

¿? TODO NBA

De un tiempo a esta parte he visto numerosos anuncios de juegos de baloncesto. He de decirte que soy un verdadero enamorado de ese deporte así que ¿podrías recomendarme uno de ellos? todos no puedo comprármelos.

Félix Arteaga (Barcelona)

Hombre de poca fe, nuestra recomendación más enérgica es NBA JAM de **Acclaim**, seguido de HYPERDUNK de **Konami** y el reciente NBA SHODOWN´94 de **Electronic Arts**. Evidentemente, respondo a esta carta porque quiero ponerla como ejemplo de lo que a partir de este momento no haremos: contestar nimiedades que no solucionan los grandes problemas del consolerismo ilustrado. Félix, amigo mío, te pido un poco de respeto hacia el resto de lectores, no les vuelvas a llamar ignorantes.

¿? NOSTALGICO EL JOVEN

Hace muchos años que estoy metido en el mundo de los videojuegos. Desde el ***Spectrum*** de Sir Clive Sinclair al ***Mega CD*** de **Sega**, sin olvidarnos del espectacular ***Commodore Amiga***, mi carrera como entendido ha dado muchas vueltas alrededor del mundo. De esos mitos que todos conservamos hay algunos que querría me informaráis: ¿Steve Turner hace algo para consolas? ¿y el compositor David Whittaker?

Ramón Utrilla (Prat de Llobregat-Barna)

¡Qué emoción, un ser humano de los buenos, íntegro y sabedor de lo que nos rodea! Gratamente te contesto. Sobre Steve Turner no tenemos noticias, salvo que continúa en **Graftgold** haciendo, suponemos, pro-

P + R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



gramas para otros soportes y ayudando en aspectos determinados en la realización de otros (ha tenido algo que ver con FIRE & ICE para ***Master System***). De lo que sí tenemos certeza (a no ser que se trate de un doble) es que Steve es uno de los diez usuarios de la BBS (base de datos) de **Virgin** que más la usan. Sobre el segundo, David Whittaker (SHADOW OF THE BEAST o XENON I y II), ha fichado por **Electronic Arts** y, últimamente, ha puesto su talento musical al servicio de F-117 y LOTUS II RECS para ***Mega Drive***. ¡Dios te salve, camarada Ramón!

¿? RECREATIVAS DE SEGA

¿Cuales serán las próximas recreativas de **Sega** en aparecer? ¿Es cierto que son los mismos equipos de programación de esas máquinas los que después programan sus juegos para las consolas?

Ricardo Jimenez (Málaga)

Hay muchos lanzamientos, pero aparte del aclamado VIRTUA FIGHTERS, la cosa se dirige hacia los derivados (en tecnología) de VIRTUA RACING: polígonos a cientos, scalling a tope, entornos tridimensinales, casi virtuales, conforman un lista que se inicia con JURASSIC PARK. Utilizando técnicas parecidas a las de RAD MOBILE, nos tendremos que abrir paso a tiros entre los dinosaurios del parque (la persecución de T-REX es absolutamente igual a la de la película). VIRTUA STAR WARS lo dice todo. Combates espaciales a los mados de un Ala-X que podremos realizar desde diferentes puntos de vista (exterior o interior). Esta vez, la técnica utilizada es más parecida a VIRTUA RACING.

Pero lo más destacable por innovación es DAYTONA, un simulador de coches que dobla, triplica y cuadruplica la velocidad y efectos 3D vistos hasta la fecha en cualquier recreativa. Una experiencia vital que también podrán disfrutar los futuros usuarios de***Saturn***.

Me temo Ricardo que estos equipos de programación no son los mismos, aunque no es descartable que alguno de esos técnicos haya tenido algo que ver, en alguna ocasión, con ciertos lanzamientos para cartucho. La única referencia contrastada que tenemos es la de **Treasure Software** (GUNSTAR HEROES o TREASURE LAND). Estos han programado algunas recreativas de **Konami**, con notable éxito.

¿? SONIC 3

He visto en vuestra revista una publicidad de **Sega** de SONIC 3 con un cupón rellenable que hemos de sellar en nuestra tienda más cercana. Si yo lo utilizara ¿qué conseguiría de especial?

Fernando López (Madrid)

Lo único reseñable por lo que he de recomendarte el cupón es por los regalos que coseguirás. Además del codiciado SONIC 3, te ofrecerán, por el mismo precio, un juego de pins, un póster y una camiseta del percoespín que podrás usar en tus cálidas y retozantes noches mediterraneas, así ligarás más y podrás hacerte todo un hombre hecho y derecho. Aún así, y antes de rellenar el cupón, pregúntate si podrías vivir sin ellos... yo creo que sí.



SONIC 3 nos regala camisetas, pins y mucha diversión. Por algo es la mascota de Sega.

CATALOGO DE JUEGOS

La información es poder. Por esto y porque nos gusta que estés al tanto de todo lo que acontece en el amplio mercado de SEGA, te ofrecemos esta lista de cartuchos con sus respectivas valoraciones.

MEGA DRIVE

▼ 688 ATTACK SUB



Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.

▼ ALIEN 3



Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona al volver cada esquina., en busca de nuevos prisioneros en los que perpetuar su especie.

▼ ALADDIN

GLOBAL 93

Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de Cool Spot y Mick & Mack entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

▼ ASTERIX



El galo irreductible y su inseparable compañero Obelix protagonizan un mediocre arcade de plataformas aburrido, dificil y absolutamente prescindible. Sólo para los amantes del cómic.

▼ BACK TO THE FUTURE 3

GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y si esta es la tercera... Especialmente cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avarícia.

▼ BATTLETOADS

GLOBAL 79

Calcada directamente de la versión NES, Battletoads desaprovecha totalmente las posibilidades gráficas y sonoras de la Mega Drive. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido y gracioso como el juego original.

▼ BATMAN



El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación "de película"

▼ BATMAN RETURNS



Algo decepcionante en algunos puntos, como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX



Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION



Conversión del clásico para consolas Nintendo que rebosa fantasía y buenas maneras dignas de Konami. Aún así, el cartucho se hace corto aunque divertido. Defraudará un poco a los mitómanos.

▼ COLUMNS



No cabe duda que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos, ya que no llega a la calidad del Tetris, a quien emula, sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD

GLOBAL 78

Loable intento de Codemasters por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

▼ DESERT STRIKE

GLOBAL 91

Todo un señor juego. Un gran número de misiones, mucho armamento y toneladas de diversión componen un cartucho como pocos. Recomendado para los amantes de los Shootém Up con clase.

▼ ECCO THE DOLPHIN



El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos, y unas fases largas y complejas donde hay que usar más las neuronas que los dedos.

▼ EX-MUTANTS



Una de las adaptaciones de cómic mas pateticas y desastrosas que se puedan recordar. Sprites lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE



El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la Mega Drive. Aunque un poco sencillote, contiene algunos detalles ciertamente buenos, como el espectacular degradado de los fondos.

▼ FATAL FURY

GLOBAL 93

Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK



La obra maestra de Delphine se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP

GLOBAL 93

Adaptando un viejo éxito para el Amiga, Vroom, Domark ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la Mega Drive. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR

GLOBAL 79

El único simulador serio aparecido hasta el momento para la MEGA DRIVE. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF

GLOBAL 82

Leander para los amigos, es un nuevo juego de Psygnosis, creadores de la saga del Shadow Of The Beast. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

▼ GAUNTLET

GLOBAL 95

¿Cual es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de Sega? Pues el arcade de cuatro mas famoso de todos los tiempos: Gauntlet. Tengen logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar todas las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.



▼ GHOULS'N GHOSTS



Pertenecen a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola, y que dejaron asombrados a más de uno. Basado en la recreativa de Capcom, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE



La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado Sega a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS



La respuesta de Sega al insuperable Super Tennis de SUPER NINTENDO. No es tan bueno como éste, pero sin duda el mejor juego de tenis para la MEGA DRIVE.

▼ GUNSTAR HEROES



Una nueva compañía, Treasure, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la Mega Drive.¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas mas potentes? Gunstar es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3

GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentonas, Accolade ha logrado por fin crear un juego de Baseball aceptable. Su gran número de opciones, asi como lo fácil que es de jugar hacen de él el cartucho ideal para los novatos en esto del Baseball.

▼ HAUNTING



Un mas que loable intento por parte de Electronic Arts por hacer un producto original e innovador. La idea del juego es buena, y los gráficos son excelentes y rebosan buen humor por todas partes. Lástima de que sólo tenga cuatro fases.

▼ JAMES POND



Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica y sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE



Soberbia continuación de Jungle Strike, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la Mega Drive. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente imprescindible.

▼ KRUSTY'S FUN HOUSE



Sorprendente variación del Lemmings con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los mas pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER



Un simulador bastante realista, que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 Interceptor.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE



A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, es uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para la MEGA DRIVE. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MAZIN WARS



La célebre creación de Go Nagai protagoniza un alucinante arcade que combina las fases horizontales con los combates cuerpo a cuerpo en la mas pura línea Street Fighter, con unos gráficos que quitan el hipo, la ansiedad y los dolores de barriga.

▼ MORTAL KOMBAT



El gran escándalo del año. Acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un arcade legendario que ha despertado amores y odios gracias a su modo gore: tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94



Como cada año, Electronic Arts vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA Hockey. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador de cuatro jugadores.

▼ NBA JAM



Partidos de Two on Two con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tiene que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores a la vez y su diversión es infinita. Imprescindible.

▼ PGA TOUR GOLF II

GLOBAL 92

Después de aumentar las opciones de la primera entrega, EA decidió internarse de nuevo entre los campos de golf para crear, por ahora, la simulación definitiva. Gráficos, repeticiones, más campos... ¡total!

▼ PUGSY



Juego enrevesado, perfecto técnicamente que recuerda a las producciones de Amiga. Psygnosis realiza sib duda su mejor trabajo.

▼ RANGER X

GLOBAL 92

Sus 128 colores en pantalla se conducirán hasta una ciber-aventura alucinante repleta de preciosos fondos, suelos en 3D, un soberbio scroll parallax y unos jefes de fin de fase para quitar el hipo.

▼ REN & STIMPY



Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH



Convertido en clásico gracias a su éxito en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de "palos" sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD



La obra cumbre de Vectordean, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los Shoot'em Up y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el cartucho ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES

GLOBAL 92

ROCKET NIGHT ADVENTURES Konami vuelve a deleitarnos los sentidos con una nueva pieza maestra de la programación, que recoje lo mejor de la plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto.



▼ ROLO TO THE RESCUE



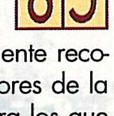
Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por Vectordeam (James Pond II).

▼ SENSIBLE SOCCER



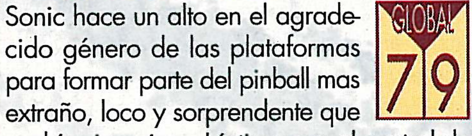
El mejor juego de futbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA Soccer, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si no, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3



Aun sin ser tan bueno como la primera parte, Shinobi 3 incorpora nuevos movimientos al protagonista, asi como algunas graficamente impresionantes. Altamente recomendable tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL



Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la "bola" deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC



¿Qué decir del buque insignia de Sega? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección que esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2



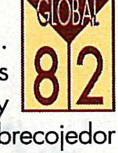
Aunque inferior a la primera parte, Sonic 2 supera con creces al resto de cartuchos de Mega Drive. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3



Por increíble que parezca, en esta tercera entrega de 16 megas podrás encontrar rotaciones, zooms, planos de scroll paralax para aburrir y un colorido que deja en el más grande de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3



Felicidades, amantes del gore. Namco y su Splatterhouse 3 os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un Beat'em Up sobrecojedor y diferente. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ SUMMER CHALLENGE



Una olimpiada un tanto floja que no llega a convencer siquiera a los mas viciados del género. Puede que a los usuarios de PC les parezca un buen juego (¡Pobres diablos!), pero en consola el resultado es bastante lamentable.

▼ SUNSET RIDERS



Adaptación de una popular recreativa de Konami, Sunset Riders es un excelente y original Shoot'em Up que lleva toda el espíritu del legendario oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020



Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones Neo Geo - Mega Drive hasta la fecha. 16 megas de puro baseball cibernético ideal para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF



Una de las pocas cosas "decentes' que ha hecho Tiertex a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2



Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, Sega calcó literalmente el desarrollo de la primera parte añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS



Extraña incursión de Electronic Arts en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante graficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II

GLOBAL 79

Adaptación del éxito recreativo de Midway, que a su vez tenía el mismo desarrollo que Operation Wolf. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY

GLOBAL 78

Estupenda conversión del famoso título de Ocean para la Super Nintendo. Guía a Gomez a través de la mansión Addams, tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas mas puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV



La última parte -por ahora- y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. En cambio, flojea un poco el aspecto de jugabilidad debido a lo difícil que se vuelve en los últimos niveles.

▼ TINY TOON

GLOBAL 94

El mejor juego de Konami para la Mega Drive hasta la fecha. Toda la magía de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodias, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TURTLES

GLOBAL 75

Un Beat'em Up al estilo Street Fighter II que promete mucho al principio pero que resulta terriblemente inferior al Eternal Champions o inlcuso al mismo Street Fighter II CE Special.

▼ VIRTUAL PINBALL

GLOBAL 61

¿Quieres regalarle algo a tu peor enemigo? ¿ La pata de la lavadora está coja? ¿ Necesitas algo para picar el hielo de los cubatas ? Virtual Pinball es lo que necesitas. Por lo menos le sacaras algo de partido, en vez de tragarte esta pésima imitación de pinball de barrio.

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?



Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.

▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck



Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de Castle of Illusion.

▼ WWF



El mejor juego de lucha libre para la MEGA DRIVE hasta la fecha. Es exacto al de SUPER NINTENDO, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.

▼ X MEN



Fallido intento de Sega por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruinada por la pobre animación de los personajes.

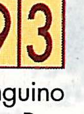
▼ ZOMBIES



El homenaje de Lucasarts al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombie Tobias y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.

MEGA CD

▼ BATMAN RETURNS



Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de scaling del Mega CD mientras persigues al pinguino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del de cartucho, sin ningún cambio o mejora.

DRAGON'S LAIR



Calco exacto de la máquina original de Ready Soft que contiene animaciones para aburrir divirtiendo. Una elección adecuada aunque monótona por la simplicidad de su desarrollo.

▼ DOUBLE SWITCH

GLOBAL 82

Más de lo mismo. DOUBLE SWITCH es un *Pixel perfect* que nos obligará a estar atentos a la pantalla. Hay que cazar a los malvados que quieren robar las piezas arqueológicas.



▼ GROUND ZERO TEXAS



Shoot'em up hollywoodiense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.

▼ SILPHEED



El mejor Shoot'em Up para Mega CD. Jugable, divertido, largo y graficamente impresionante, Sillpheed marca un nuevo estilo en la concepción de los Mata-marcianos.

▼ SONIC CD

GLOBAL 95

Imaginaos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo Time Attack o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.

▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN



Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de once años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, cantada por la voz mas farragosa que mis tímpanos han podido oir.

▼ SWITCH



Un CD asombroso y diferente, rebosante del humor japonés mas ácido y agudo, con claras influencias de los añorados Monty Python. Sus gráficos y sus efectos sonoros superan todo lo visto en la Mega CD. La compra esencial.

GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS

GLOBAL 79

Estupenda adaptación de la famosa película, pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la Mega Drive.

▼ CHUCK ROCK



Sus ffantásticos gráficos, sus animaciónes de fantástica factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

▼ COLUMNS



Uno de los mejores clones del Tetris. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar de lo alto de la pantalla, mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.

▼ CRASH DUMMIES



Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquies de las pruebas de choque automovilísticas, mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...

▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

GLOBAL 92

A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tio Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

▼ GEAR WORKS



Inteligencia contenida en un montón de ruedas dentadas qye tendremos que hacer encajar para que el reloj funcione adecuadamente. Sencillo pero divertido. Nada más.

▼ MICKEY MOUSE



¡Oh no! Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por seo, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para Game Gear.

▼ MICKEY MOUSE II



Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordante fantasía, Mickey Mouse II gustará a todos, en especial a los mas pequeños.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ MICROMACHINES

¡GUAU! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para Game Gear. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ OUT RUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastantes sosos y un movimiento tridimensional no lo es tanto.

▼ PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER

Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones, y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER

Toda la magia del fútbol en el único simulador para Game Gear que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfecto e imprescindible.

▼ SONIC THE HEDGEHOG

Aún mas rápido y trepidante que su hermana de 8 bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC THE HEDGEHOG II
GLOBAL 80

Una excelente continuación que se vé arruinada por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la Game Gear, junto a un exagerado nivel de dificultad. De todos modos es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN

Sigue al Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu mas mortal enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.

▼ STREETS OF RAGE
GLOBAL 91

Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, Streets Of Rage está literalmente calcado de la versión Mega Drive, e incluso la llega a superar en suavidad su scroll. Por lo demás, es un Beat´em Up imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.



▼ STREETS OF RAGE II

Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha de la Game Gear.

▼ SUPER KICK OFF

Si la versión Master era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la Game Gear retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Por lo demás, las mismas opciones y jugabilidad que la versión Master.

▼ SUPER SPACE INVADERS

El mas clásico de los Shoot´em Ups con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que Space Invaders sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece bastante.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD
GLOBAL 92

A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, World Class Leaderborad sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la Master. Largo, bonito, dificil... una compra esencial.



MASTER SYSTEM

▼ ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
GLOBAL 90

Alex Kidd es el protagonista de una simpática y chinesca parodia de la saga del Shinobi. Aunque no es una maravilla gráfica ni sonora, es superdivertido y bastante largo de acabar.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho de Mega Drive para la Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad mas que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN
GLOBAL 80

Salta a las autopistas en esta adaptación "Sui Generis" del clásico Chase HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ CHUCK ROCK

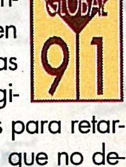
Uno de los mejores juegos de plataformas. Puntúa muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. ¡Larga vida a Core!

▼ COOL SPOT

Una conversión excelente para Master System. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la versión Mega Drive.

▼ DESERT STRIKE

Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de E.A a un pequeño cartucho de Master sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET

La máquina recreativa causó sensación cuando fué presentado en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS

La versión Master no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

▼ JUNGLE BOOK



La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo más profundo de la selva en la compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado mas duro y puro.

▼ LEMMINGS

GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de lider de los lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierte tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del Hit de Psygnosis para los ordenadores personales.

▼ MASTER OF KOMBAT



¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de Street Fighter II Mega Drive a Master System? No sé si este cartucho será aún mejor que SFII Mega Drive, pero lo que sí que es cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2



Brillante juego de plataformas, muestra de como debe ser un buen juego de Master System. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodias sobrepasa todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD



Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los juegos deportivos.

▼ PGA TOUR GOLF



Si el juego para Mega Drive era increíble, esta versión para Master System tampoco se queda corta; es tan buena como pudiera serlo la de Mega Drive. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II

GLOBAL 92

El Shoot'em Up definitivo para la Master System, obra de los maestros del género, Compile. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu laser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si nó, no debes perdertelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 91

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROAD RASH



Parece mentira que este juego, verdadero clásico para Mega Drive, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de las diferentes películas. Una combinación de Shoot'em Up con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST



En Amiga fué todo un clásico...en la Master es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax mas alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS



¡Y van tres! De nuevo, Sonic debé arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC THE HEDGEHOG

GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín mas rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el mas malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcade de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC THE HEDGEHOG II

GLOBAL 94

Más niveles y mas adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, Sonic II es un juego imprescindible para todos los usuarios. Sin excepción.

▼ SOR II



Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro, con tecnicismos buenos que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para Master System.

▼ SUPER MONACO G.P.

GLOBAL 89

El juego de coches que los usuarios de Master esperaban. Aunque graficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los mas completo. Recomendado para los seguidores de Airton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de Pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD



Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, Super Off Road contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y que sólo puedan jugar dos personas, en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE



Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR

GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentan proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH

GLOBAL 70

Directamente de la pantalla de tu televisor llega The Flash, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade tecnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS

GLOBAL 82

El mejor juego de Tennis para la Master. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia sobre todo si buscan acción para dos jugadores.

SILPHEED

PREVIO BOSS

El escuadrón Silpheed ha destruido la base central alienígena tras una arriesgada incursión. La Tierra está salvada... ¿o tal vez no?

BOSS



Entre los deshechos siderales aparece una última nave nodriza. Ha de ser destruída para terminar de una vez con la amenaza espacial. Ahora sí es tu último escollo.



Las hordas alienígenas han cedido en las anteriores fases. Los embates de la escuadrilla Silpheed han permitido acceder desde el satélite de comunicaciones hasta la nave nodriza. Salvando los rayos mortales, cientos de descargas letales, y, tras una serie de certeros disparos, nuestra última misión toca victoriosa a su fin.

La alucinante secuencia de final del juego la tenéis a la vista. Tras este despliegue final de medios, SILPHEED, de Game Arts, pone su broche de oro a un compacto que deja al tan mentado chip súper FX de SNES a la altura del betún sideral.

El próximo número tendréis otro apasionante final. De todos modos, si queréis ver alguno determinado, enviad vuestras cartas a la redacción (MEGA SEGA, C/O' Donnell, 12 28009 Madrid) indicando en el sobre el nombre de la sección.

■ GAME ARTS. Compañía japonesa de largo historial como licenciatario para Mega Drive y Mega CD. SILPHEED es también un juego para PC que apareció en el mercado japonés en 1986.

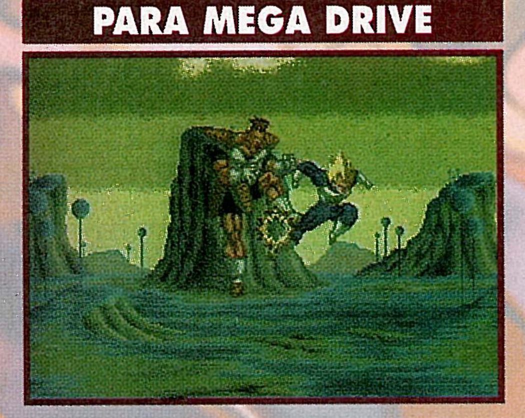
■ OTROS LANZAMIENTOS: LUNAR THE SILVER STAR (MCD). ALISIA DRAGOON (MD)

FINAL

Después de una cruenta batalla, las dotaciones de cazas regresan a su base para festejar la victoria. ¡Ahora sí es el final de la pesadilla!

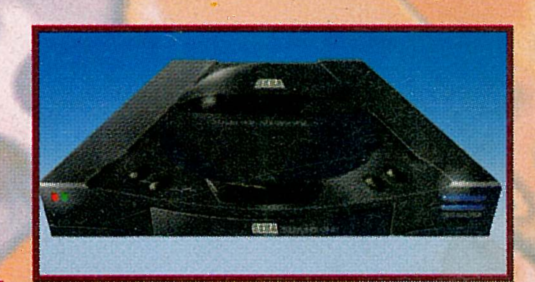
Director
Takeshi Miyaji
Executive Producer
Youichi Miyaji
Mitsuhiro Maeda
Toshiyuki Uchida
Main Programmer
Kenichi Hamada
Polygon Character
Takahiro Okano

LAS PRIMERAS IMAGENES DE DRAGON BALL Z PARA MEGA DRIVE



Momentos antes de cerrar la edición de este número de Mega Sega, hemos recibido las primeras imágenes de uno de los cartuchos de *Mega Drive* mas esperados de la temporada: DRAGON BALL Z. Programado por Bandai Japón, este *Beat'em Up* sigue la misma línea que las anteriores entregas para Super Nintendo, e incorpora algunos personajes inéditos como los miembros del Cuerpo de Operaciones Especiales de Freezer.

SEGA SATURN 32 BITS A TODA POTENCIA



Tras meses de especulación, MEGA SEGA os ofrece las especificaciones técnicas de la gran promesa de Sega: la nueva consola Saturn. En contra de los falsos rumores sobre que la nueva consola soportaría solamente CD´s, Sega nos ha confirmado que tendrá además salida de cartuchos. Dos potentes procesadores centrales de tecnología RISC de 32-bit harán que la consola corra a una velocidad nunca vista, mientras manejan la friolera de 900.000 polígonos por segundo. En cuanto al aspecto gráfico, la paleta de colores constará de 16.777.216 colores, de los cuales es posible mostrar 2048 en pantalla, además de una gran variedad de efectos gráficos y rutinas. Por último, es capaz de reproducir escenas de FMV (full Motion Video) sin ninguna pérdida de color y sin crear las horribles imágenes pixeladas que han hecho famoso al Mega CD.

ULTIMA HORA

MEGA EXCLUSIVAS

¿Sabéis porqué la nueva máquina de Sega de 32 bit se va a llamar *Saturn*? Pues es tan sencillo como lo siguiente: Sega, a lo largo de su dilatada carrera, ha sacado al mercado cinco máquinas diferentes, la sexta, la nueva *Saturn*, asume, por lo tanto, el nombre del planeta numero seis del sistema solar. Esa es la razón. La séptima suponemos que se llamará Júpiter...

■ MORTAL KOMBAT II está empezando a ser programado para *Mega Drive*. Tendrá nada más y nada menos que 24 Mb y el modo *gore* correspondiente. El problema es que tendremos que esperar hasta el otoño.

■ SUPER STREET FIGHTER II aparecerá también en otoño para *Mega Drive*. Capcom está poniendo todos los medios para que el cartucho sea todo lo parecido posible a la recreativa.

■ Core Design está diseñando ya juegos para *Saturn* y *PSX* (la consola de Sony) en exclusiva, es decir, que los usuarios de consolas Nintendo pueden despedirse de estos maestros de los arcades de plataformas.

POR COMPAÑIAS

Una legión de cartuchos desfilará en breve ante las pantallas de vuestras hambrientas consolas. Las distintas casas nos ofrecen un menú suculento.

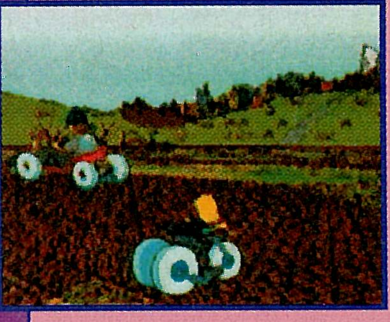
■ ACCLAIM
Bart es el protagonista de un juego de coches (al estilo de SUPER MARIO KART) con numerosos efectos gráficos inéditos en la *Mega Drive*. Por el momento no tiene título.

■ ACCOLADE
Bubsy, el gato menos marchoso y más espantoso, tiene un nuevo cartucho-ladrillo para los próximos meses. Su nombre es BUBSY II. Y es que hay plagas que nunca terminan.

■ CODEMASTERS
Prepara la puesta de largo de dos lanzamientos próximos: JOE & MAC y DR. FRANKEN.



▲ *La legendaria mascota de NAMCO regresa en un cartucho del estilo de Tetris.*



▲ *Bart se motoriza para emular las aventuras de Super Mario Kart.*

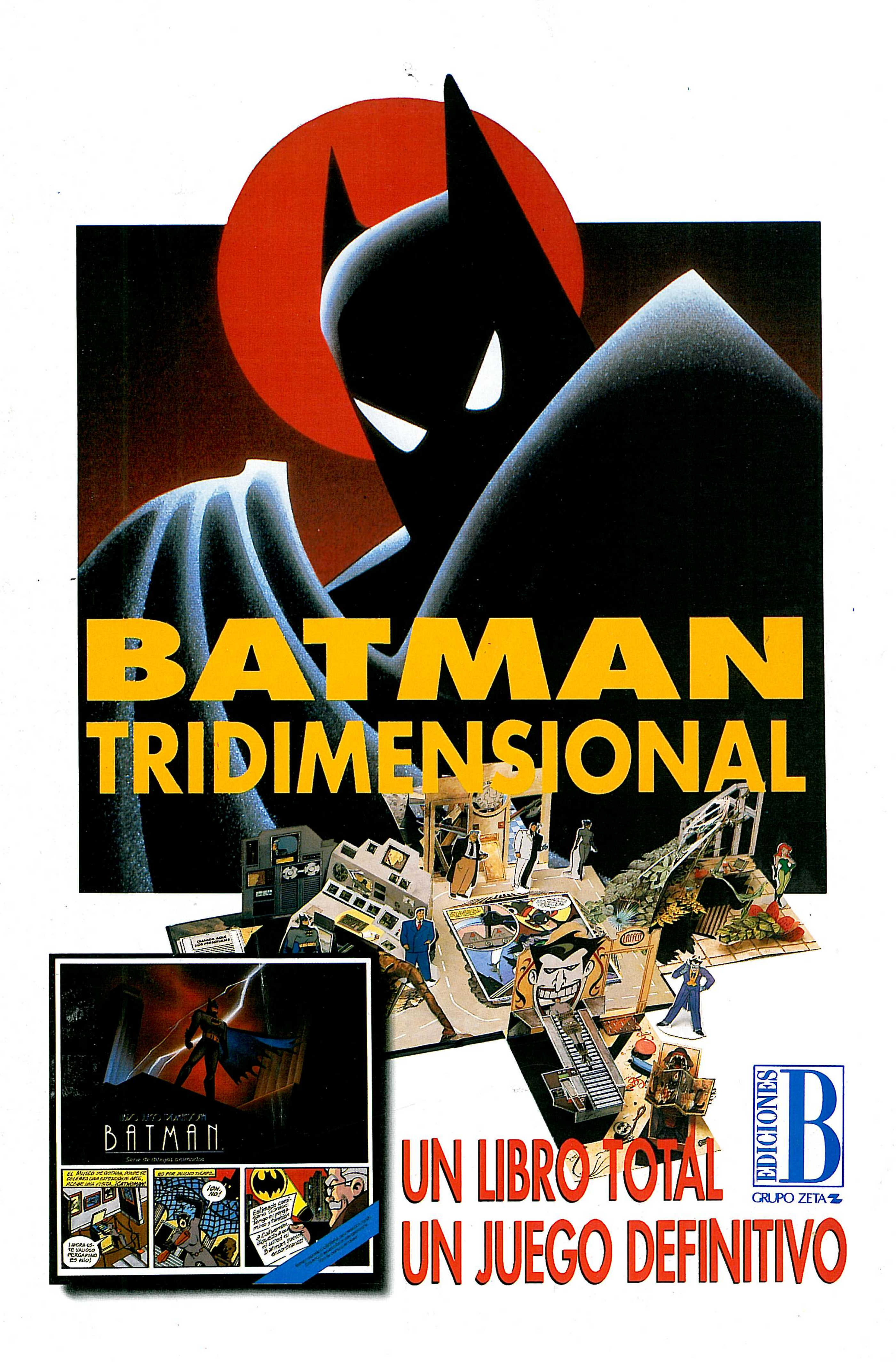
■ CAPCOM
¿Cuando llegará finalmente la tan mencionada versión para *Mega CD* de STRIDER? Lo esperamos como agua de mayo.

■ KONAMI
CONTRA, más conocido como PROBOTECTOR, va a ser versionado para *Mega Drive*.
Va de segundas partes. ROCKET KNIGHT ADVENTURES, TINY TOON y LETHAL ENFORCES ya tienen secuelas. Verán la luz a lo largo del presente año.
THE ANIMANIACS es el próximo título basado en una serie de dibujos animados producida por Steven Spielberg.

■ NAMCO
El famoso PAC ATTACK de *SNES* tiene ya homónimo para *Mega Drive*.

■ SEGA
SONIC DRIFT para *Game Gear* es el próximo gran lanzamiento del puercoespín. Variados circuitos, personajes (Tails, el propio Sonic, Amy o Eggman) y vehículos nos aguardan tras sus chips.

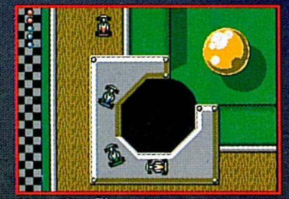
■ TENGEN
MEGA SWIV es el nombre definitivo de nuevo shoot'em up de Tengen basado en el hit de *Amiga* SWIV y de *SNES* SUPER SWIV.


BATMAN
TRIDIMENSIONAL
BATMAN
Serie de dibujos animados
EL MUSEO DE GOTHAM, DONDE SE CELEBRA UNA EXPOSICIÓN DE ARTE, RECIBE UNA VISITA... ¡CATWOMAN!
¡AHORA ESTE VALIOSO PERGAMINO ES MÍO!
NO POR MUCHO TIEMPO...
¡OH, NO!
UN LIBRO TOTAL
UN JUEGO DEFINITIVO
EDICIONES B
GRUPO ZETA

NO HAY UN JUEGO DE CARRERAS MEJOR.




Master System™


Game Gear™

MICRO MACHINES

¡Las últimas versiones del más espectacular y más vendido arcade de carreras! Corre con diminutos barcos, tanques, formula uno, buggies del desierto y en más d 27 pistas de locura en tu bañera, jardin, suelo del dormitorio y mesa de billar! ¡El más jugable y divertido arcade de carreras realizado hasta la fecha!


Megadrive™


Megadrive™

2 JUGADORES EN 1 GAME GEAR

"Micro Machines es el mejor juego disponible en el mercado para una Game Gear, y el único en que con una sola consola pueden competir dos jugadores a la vez" Mega Sega - Game Gear™ – 94%

"Micro Machines supera con creces al original para NES, y el modo de dos jugadores es ábsolutamente divertido" Mega Sega - Mega Drive™ – 93%

"Uno de los mejores juegos para Master System que han salido últimamente, tanto por téchnica, como, sobre todo, por opciones de diversion" Hobby Consolas - Master System™ – 90%

MEGA JUEGO

Licenciado por Sega Enterprises Ltd. para jugar en la
MEGA DRIVE™


NUEVO!

Licenciado por Sega Enterprises Ltd. para jugar en la
GAME GEAR™

NUEVO!

Licenciado por Sega Enterprises Ltd. para jugar en la
MASTER SYSTEM™



Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL. Tel: +44 926 814 132. Fax: +44 926 [illegible]